PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGA[...]DE BEN[...]

AUGUSTUS 2005
NUMMER 08
JAARGANG 13

ZOMER SPECIAL
WELKE GAMES ZIJN STRAKS JE VAKANTIEGELD WAARD?

KING KONG
RUMBLE IN THE JUNGLE!

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS
KILLEN MET EEN KNIPOOG

GTA SAN ANDREAS
EINDELIJK OP PC EN XBOX

GEARS OF WAR
EERSTE NEXT GEN PREVIEW

ALAN WAKE
DROOM OF WERKELIJKHEID?

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

BATMAN BEGINS • WORLD OF WARCRAFT: BATTLEGROUNDS • MARIO & LUIGI 2 • FANTASTIC 4 • GEIST
SID MEIER'S PIRATES! • HITMAN: BLOOD MONEY • NEW SUPER MARIO BROS • 7 SINS • DEAD 2 RIGHTS II
RESIDENT EVIL OUBREAK FILE #2 • FORMULA ONE 2005 • NARC • GHOST RECON 2: SUMMIT STRIKE

€ 3,30



WWW.POWERWEB.NL

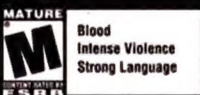
Discover the mind-blowing truth about UFOs, Roswell, alien autopsies and more as you blast your way through the US government's most secret and secure military facility: Area 51.



Battle an enemy unlike anything you've ever faced

Mutate and experience amazing alien abilities.

Intensify the action with online multiplayer combat









PlayStation 2

INHOUD



Deze maanden zijn voor de PU-redacteuren geen pretje want ook in de snikkende hitte dienen de stukjes op tijd bij Mr. Poweroni ingeleverd te worden. Wat hebben de redacteuren voor trucjes om het hoofd (en meer) koel te houden...

JEROEN



Met mijn slangenmensen lichaam vouw ik mezelf zeer vakkundig in onze mega Amerikaanse koelkast. Daar blijf ik dan zitten totdat mijn teentjes paars worden en m'n bril beslagen is.

ED



Als het zomers écht niet meer te harden is, ga ik een rondje rijden in m'n auto met de airco op een graad of 17. Man, als je dan met je sandalen aan tien minuten rijdt, heb je gewoon steenkoude voeten. Voor mij nooit meer een auto zonder.

JAN



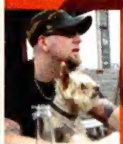
Als ik écht niets hoef te schrijven voor de PU, Kidsweek, Veronica Magazine, Panorama, Planet Internet of een van m'n vele andere schnabbels dan wil ik nog wel eens m'n speedbootje pakken voor een rondje over de grachten.

JURJEN



Ik ben van mezelf al erg cool natuurlijk, dus ik heb nooit zo'n last van de hitte. Mocht het écht te gek worden dan schenk ik mezelf een glas karnemelk in of ga ik effe chillen in loungebar de Koele Kikker met een Ice Tea on the rocks.

STEVEN



Persoonlijk heb ik nooit zo'n last van de warmte, maar mijn metgezel Piccolo wel. Voor hem heb ik na de hittegolf van vorig jaar een speciaal hondenbadje gekocht. Dúúúúr!! Eén voordeeltje: m'n voeten passen er net bij als Piccolo ligt te badderen.

J.J.



Ze kijken wel wat vreemd op hier in Haarlem maar ik trek zo'n wit Arabisch gewaad aan, zo'n djellaba. Dat ding heb ik ooit van Ed gekregen na zijn reis naar Dubai omdat ik de preview voor hem geschreven had. Die Arabieren zijn niet gek, hoor.

BORIS



Ik pak een wasteil en vul die met Bacardi, cola en ijs. Daar plaats ik mijn edele voetjes in en daarnaast zorg ik voor een reuzenrietje, zodat ik niet uitdroog. En het doet gelijk iets heel aparts met de smaak, handig hè?

MURIELLE



In de binnenstad waar ik woon, is het op zulke dagen echt niet te harden. Ik heb dan maar één oplossing: ik vul m'n bad met koud water en ga er lekker een kwartier in liggen. En nee, daar zijn geen foto's van, jongens!

MINI-NIELS



Weet je wat echt helpt? Een boek lezen dat zich afspeelt in de kou! Een boek als Sneeuwdorp bijvoorbeeld. Zo las ik vorig jaar in de tropische hitte een boek van Paula Gosling met de titel 'Gijzeling onder nul'. IJzingwekkend, letterlijk en figuurlijk.

OP BEZOEK BIJ BOR

Van onze maandelijkse tipgever Bor hoorden we dat hij, met steun van de Bart Foundation, z'n 1-Up Hulplijn inmiddels optimaal draaiende heeft.
Niels en Ed besloten een kijkje te nemen en zagen dat Bor z'n kantoortje er mag wezen en dat hij ook over klandizie voor z'n hulplijn niet te klagen heeft.
Overigens in deze PU geen tips van Bor, hij draait vast warm voor PU 9 waarin we voor een hele nieuwe opzet hebben gekozen.



ZOMER(S)NUMMER

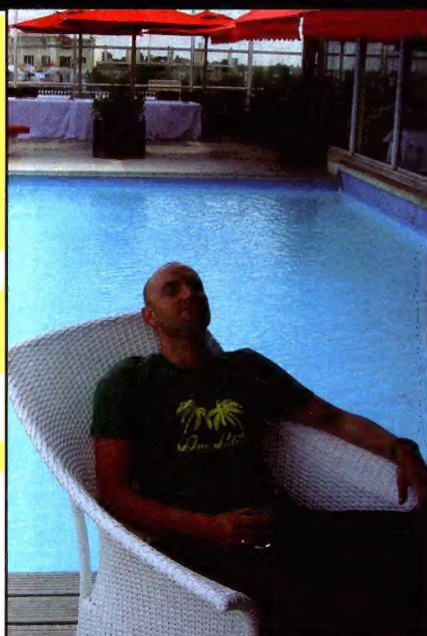
Dit is geen zomernummer! Toegegeven, de foto's, onderwerpkeuze, vormgeving, oftewel het thema door dit nummer heen doet wellicht anders vermoeden. In de bladenbiz noemt men een zomernummer echter een nummer dat je gedurende twee maanden in de winkels laat liggen, zodat de redactie lekker een maandje op vakantie kan.
Onder het strenge doch rechtvaardige regime van ondergetekende niets van dat! Jij krijgt van ons twaalf nummers per jaar, je moet immers toch ook wat te lezen hebben op vakantie.
Dat betekent natuurlijk niet dat we de zomer aan ons voorbij laten gaan. Zo trokken we met z'n allen richting Zandvoort en zetten we ons kamp op bij Mango's Beach Bar. Met dank aan de inwoners die zo vriendelijk waren hun draadloos internet niet te beveiligen en onder het genot van de nodige zomerse drankjes, hapjes en visuele geneugten(!) gingen wij daar aan de slag met de PU die nu voor je ligt.
Kijk dus niet raar op als je af en toe wat zand tegenkomt of merkt dat Ed even z'n concentratie kwijt was. Ook een eindredacteur heeft gevoelens.



NIELS

IEMAND MOET HET DOEN

Zo'n relaxte pose kun je wel aan Jan overlaten. Genietend van een drankje aan het zwembad in het Zuid-Franse Montpellier waar hij was naar aanleiding van een exclusieve perstrip voor de Ubisoft game King Kong.
Het lachen zou Jan tijdens de terugweg echter vergaan. Keurig meldde hij zich om 11.00 uur aan de balie waar hem verteld werd dat z'n vlucht gecancelled was. De eerstvolgende twee vluchten naar Amsterdam zaten al vol, met als gevolg dat Jan te horen kreeg dat ie pas 's avonds om 19.30 uur kon vertrekken.
"Iemand moet het !*&%%#@**&!!! doen", galmde het vervolgens over het vliegveld Charles de Gaulle.



THE MAKING OF HET PU GANZENBORD



Tijdens ons verblijf in Zandvoort hebben we niet alleen de zomerspecial bedacht; er was namelijk ook een apart groepje samengesteld voor het PU ganzenbord. Onder leiding van Jeroen werden felle discussies gevoerd over de uitwerking van een en ander.
Laten jullie weten of we het een beetje goed hebben gedaan? Het was voor ons immers ook de eerste keer...

WAAR GA JE NOOIT MEER NAAR TOE?

J.J.: Een bungalowpark in Emmeloord. Was wel érg weinig te doen. En ja, dat had ik van te voren kunnen weten.

Ed: Tenerife. Sowieso nooit naartoe gaan met kleine kinderen. Zwart zand aan 't strand, vervallen zooitje, geen winkel te bereiken zonder steile trap af te dalen (handig met kinderwagentjes!), louche appartementen.

Jurjen: Camping de Appelhof op Terschelling. Allemaal opgefokte pubers die bij gebrek aan vrouwen in hun iglotentjes liggen te masturberen op de maat van domme housemuziek die harder moet dan die van de buren.

Niels: Heb ooit met m'n vriendin een tiendaagse cruise over de Bahamas gemaakt. We waren de hele reis zeeziek - terwijl al het eten en drinken gratis was- en haalden de gemiddelde leeftijd met ongeveer dertig jaar omlaag.

Steven: Egypte.

Jan: De Belgische kust. Vies eten, stinkende campings en totaal sfeerloos.

Nielsje: Slechte ervaringen heb ik eigenlijk niet. Zelfs die keer dat ik met backpack en fiets van een heuvel in Engeland donderde en m'n arm brak, was achteraf behoorlijk Jackass.

Jeroen: Parijs. Mooie stad hoor maar het stinkt er ook behoorlijk.

Muriëlle: Snowboarden in Gerloss. Ik wil namelijk niet nog eens op volle snelheid in de knoop raken met een heel kinderklasje...

Boris: Las Vegas. Ik heb nog nooit zoveel nepheid bij elkaar gezien. Disneyland is er niks bij.





INHOUD

54 CRC RACING 2005
Een racegame die exclusief voor de PC verschijnt, is een zeldzaamheid.
Maar voordat je in juichen uitbarst, moet je eerst maar eens de review lezen.
CRC Racing is namelijk een standaard racegame waar je er vermoedelijk al tientallen van gezien en gespeeld hebt. Niet slecht maar absoluut niks bijzonders.

61 FORMULA ONE 2005
Het aantal F1 games dat verschijnt, is de afgelopen jaren hard teruggelopen. De reden was een matige verkoop van dit genre racespellen.
Sony probeert het gelukkig nog een keer met een nieuwe telg uit hun Formula One serie. Dat is op zich al reden tot vreugde en als je eenmaal met deze klasse game bezig bent, barst je bijkans in gejuich uit.

62 7 SINS
J.J. heeft weliswaar een vriendin maar die woont in het buitenland dus die ziet hij vaak maanden niet. Vandaar dat hij zeer enthousiast reageerde toen ie het erotische spel 7 Sins mocht reviewen.
Het liep echter uit op een grote teleurstelling, want 7 Sins is nu niet bepaald een spel waar je opgewonden van raakt. Uit frustratie gaf J.J. de game het laagste cijfer uit de PU historie.

64 WORLD OF WARCRAFT BATTLEGROUNDS
"Leg de Gold Award maar vast klaar", riep Ed toen deze game aan Steven werd toebedeeld. En inderdaad krijgt Battlegrounds van onze grootste WoW addict een topcijfer. Toch, Steven is inmiddels lang niet meer de enige op de redactie met een WoW-tik. Zou ie dan toch gewoon gelijk hebben?

68 GHOST RECON 2 SUMMIT STRIKE
Normaal gesproken besteden we nooit heel veel aandacht aan add-ons maar Summit Strike is eigenlijk een compleet spel te noemen. Het is uitgebreid, kent een subliele Xbox Live online mode en is kwalitatief gezien gewoon beter dan het origineel. Daarbij komt dat je GR 2 niet in huis hoeft te hebben en de game zeer laaggeprijsd is.

68 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
"In mijn hele leven, althans sinds ik computerspelletjes speel, heb ik nog nooit zo'n ongelofelijk slecht spel in handen gehad". Nu is Jeroen nog niet zo oud maar dit is toch een veelzeggende uitspraak te noemen. Dat de conclusie luidt dat NfS Underground op de DS de vuilnisbak in gemieterd kan worden, zag je dan vermoedelijk ook al aankomen.

10 COVERVIEW LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND
"De chagrijnige Lara heeft plaatsgemaakt voor een frisse verschijning die met veel plezier op avontuur trekt en tombes verkent... net als in haar hoogtijdagen.
Jan en Mini-Niels sloten zich een paar dagen op met de game en keerden met een tevreden glimlach terug op de redactie.



40 VAKANTIENUMMER
Als een van de weinige gamesbladen slaan wij geen nummer over tijdens de zomermaanden. Toch vonden we het toepasselijk om dit nummer een zonnige uitstraling te geven. Maar het blijft niet bij het uiterlijk alleen...
We trokken naar het strand en maakten daar een special van tien pagina's met als onderwerp 'aan welke games kun je dit jaar het best je vakantiegeld besteden?'
Verder vind je door de hele PU geweven een aantal typische vakantievragen beantwoord door de gehele redactie. En wat dacht je van 'de beste openingszinnen voor gamers op vakantie'? En als klap op de vuurpijl, krijg je ook nog eens een gratis PU-Ganzenbord waarin je moet proberen om zo snel mogelijk de Gold Award te veroveren.



66 BATMAN BEGINS
Eindelijk weer eens een Batman game die het daglicht kan verdragen. Echt moeilijk wordt het nergens maar het idee 'de film te spelen' blijft goed overeind en dat hebben we wel eens anders gezien in soortgelijke games.



52 GTA: SAN ANDREAS



Na lang wachten is San Andreas nu ook op PC en Xbox verschenen. En, om maar eens een cliché te gebruiken, het was het wachten waard. Twee Gold Awards zeggen wat dat betreft genoeg.

38 FAHRENHEIT
Jullie weten dat Jan nogal wat games speelt in een maand. En als hij dan beweert dat Fahrenheit de meest originele game is die hij de afgelopen vijf jaar speelde, dan mogen we ons binnenkort gaan opmaken voor iets heel bijzonders.



WAT WAS DE MEEST NEPPE VAKANTIE OOIT?

J.J.: Op mijn 12e naar een ponykamp. Ja, ik ben naar een ponykamp geweest. Maar goed, ik heb ook bij de verkenners gezeten, dus...

Jeroen: Ergens in Drenthe en dan de hele week regen hebben zodat je je tentje niet uitkomt. Lekker hoor.

Jan: Een week zeilen terwijl het iedere dag gemiddeld zes uur regende en de tent lekte.

Nielsje: Mijn vakanties zijn in zekere zin altijd een beetje nep. Mijn iBook gaat mee als ware het mijn tandenborstel; als het even kan zit ik er op te tikken.

Jurjen: Las Vegas. Daar wordt nep tot kunst verheven. Is leuk voor twee dagen, maar daarna werd ik er misselijk van.







CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

22 HITMAN BLOOD MONEY

Voor de vierde keer kruip je in de huid van 'Codename 47' om subtiel of met grof geweld je slachtoffers naar een andere wereld te helpen. Immers, ook voor een huurmoordenaar moet de schoorsteen blijven roken.



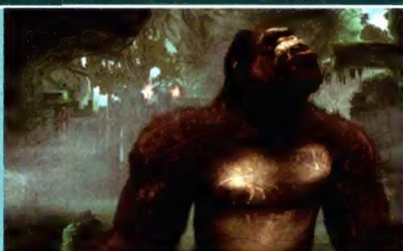
24 MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS



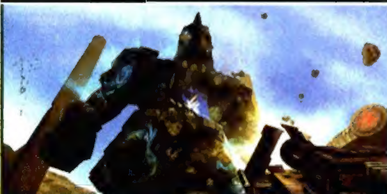
De MK-serie lijkt weer helemaal terug op niveau. Vol gruwelijke fatalaties waarbij je op een of andere manier een glimlach niet kan onderdrukken, of zoals Jurjen het omschrijft: "heerlijk fout en ranzig maar op een gezellige manier".

74 SPECIAL REPORT: KING KONG

"Spelen met Kong is King", aldus de redacteur die zo'n twintig woordspelingen in één recensie zet (waarvan Ed er minstens negentien weer uithaalt). Na het lezen van het Special Report over King Kong, weet je echter één ding zeker: nog nooit was aapjes kijken zo boeiend.



33 GEIST



Nintendo's Geist is een titel waar vele GameCube bezitters naar uitkijken. Of dat terecht is, laat Jurjen jullie weten.

55 SID MEIER'S PIRATES!

Een van de leukste PC games van vorig jaar entert de Xbox. En Boris voorspelt je: als je 'm koopt, ga je zeker niet het schip in.

71 ANOTHER CODE TWO MEMORIES

Behalve de korte speelduur is er weinig mis met Another Code. Toch kunnen we de game, ondanks het originele, soms ontroerende verhaal en de sfeervolle graphics geen echte topper noemen.





Ed: Die ene wintersport dat er geen vlok sneeuw lag en sneeuwkanonnen had je toen nog niet. Exaequo Tenerife waar m'n vrouw een week in het ziekenhuis lag en ik met de kinderen (1 en 3 jaar oud) de vakantie gezellig moest maken.

Muriëlle: Egypte. Ik zit niet te wachten op aanbiedingen om met een of andere taxichauffeur te trouwen voor 3 kamelen en een geit! Maar voor 4 kamelen en een ezel wil ik er wel over nadenken...

Boris: Heb nog nooit neppe vakanties gehad. Ik zoek het avontuur op...

Steven: Tja, die ene wintersport waarvan ik het grootste gedeelte ziek was.

Niels: Zo'n all inclusive vakantie in Turkije geloof ik. Dat concept van met z'n allen spelletjes doen en je de hele dag volproppen met voedsel is niet mijn ding.





YO! POST

★ KORTE ★ VRAAGJES

Yo PU gasten,
Is die agenda van jullie een week of een dag-agenda?
Groeten,

Ramon | Internet

Het is een dag-agenda, net als alle schoolagenda's. Maar als je 'm nog wilt kopen moet je snel zijn want vorig jaar was ie in no time uitverkocht.

Hallo daar.
1. Zijn GameCube games straks ook op de Nintendo Revolution te spelen?
2. Is de PSP aan de PS3 te koppelen? En de DS aan de Revolution?
3. Komen Zelda, Mario en de andere Nintendo helden ook met nieuwe games voor de Revolution?
4: Wanneer komt de PS3 uit? En de Revolution?
5: Ik heb de site www.dailygamer.nl ontdekt op 't net. Er staan daar kopieën op van de reviews en previews van de PU. Nu vraag ik me af of de PU abo's hun geld niet weggooien; ze kunnen net zo goed de reviews en previews van internet afhalen. Ik wil niet zeggen dat jullie blad alleen daar uit bestaat. Maar toch vind ik het jammer dat ze allemaal gratis te zien zijn.
Mzzl,

Thomas | Internet

1. Volgens Nintendo zijn alle Cube games speelbaar op de Revolution.
2. Yep, de PSP is te koppelen (middels USB) aan de PS3. Van de DS en de Revolution weten wij het nog niet.
3. Reken maar van Yes!
4. De PS3 verwacht men tegen het einde van 2006. Over de verschijningsdatum van de Nintendo Revolution is nog helemaal niets bekend.
5. Die Dailygamer site is een samenwerking tussen BNN, Gamekings en Power Unlimited. Wij plaatsen zo nu en dan wat oude reviews en previews (zonder bijschriften) op de site en verzorgen wat nieuwsstukjes. PU lezers hebben die artikelen dan allang gelezen.

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

VANDALISME

Geachte heren en dame van de PU,
Ik ben al weer twee jaar lid van jullie blad en heb nu een maandje een Nintendo DS. Zo nu en dan loop ik wel eens door de plaatselijke gameshops om even rond te kijken. Bij winkels als Bart Smit, Intertoys of Media Markt staat vaak een showmodelletje van een bepaalde console met het nieuwste gamepie erin zodat iedereen even kan kijken hoe tof dat apparaatje of die game nou wel of niet is. Een uiterst handige manier als je het oordeel van de PU zit te lezen van een bepaalde game en je weet toch niet zeker of die game jou ding is, om vervolgens even naar die winkel te lopen en te kijken of die game wat is voor jou. Als die game niet geshowd wordt, kun je altijd even vragen of ze de game die je wilt hebben even in de showconsole voor je willen doen.
Nou wist ik natuurlijk al lang dat die joysticks op controllers van de PS2, Xbox en GameCube vaak verracht zijn omdat er te hard op gerost wordt, maar wat ik laatst zag ging mij toch echt te ver. Ik zie daar een DS staan die door een vandaal is vernield door met een scherp voorwerp het touch screen te slopen en met balpenstrepen de DS onder te kalken.
Dit kan toch echt niet, een duur apparaatje dat zeer handig is om even uit te proberen, wordt door een vandaal even op simpele wijze gesloopt (het touch screen werkte niet meer). Stel je voor dat dat met je eigen gameconsoles gebeurt.
Ik denk niet dat het gamers zijn die dit soort criminaliteit uitvoeren maar dat het van die simpele boerenlui zijn die het woord Nintendo niet eens kennen en die dat apparaatje maar eventjes slopen want gamen interesseert ze toch geen reet.
Als dit steeds vaker gebeurt, houden de winkels op met het showen van die games en lijden de gamers onder ons er onder.
Met vriendelijke groet,

Edwin Berk | Pijnacker

We begrijpen je verontwaardiging helemaal. We zijn alleen bang dat gasten die dit soort dingen doen, jouw brief in de PU niet lezen, als ze al kúnnen lezen.
Een gratis game van EA om effe bij te komen van de schrik.

■ VERZAMELING

Yo crew,
Hier een pic van mijn collectie (qua spellen). Pic is al wel een tijdje geleden gemaakt, ja sorry had geen zin om alles weer bij elkaar te gaan zoeken.
Misschien nog een iD: Plaats wat pics van de game collecties van jullie zelf. Ben wel benieuwd wat jullie voor games en verzamelobjecten hebben,
Mzzl,

Herman Bluemink | Zwolle

Jan stelde zelf al een keer voor om van zijn verzameling een poster te maken, die de lezers dan voor drie euro bij hem konden bestellen.



■ ONDER DE MAAT

Hallo,
Boris moet beter zijn best doen. Die review van Cold Winter (PU 06) was onder de maat. Het maakt mensen toch niet uit of jij zin hebt om een terrasje te pakken. Of over het weer, dan koop ik wel een krant.
Boris moet die review van Cold Winter opnieuw doen. vertel eens waar het verhaal over gaat etc. Wanneer het spel kut is, en je er niet zoveel over kunt zeggen, is oké, maar ga dan niet opvullen met feitjes over het weer. Maak er dan een kleiner stukje van en schrijf over een veel leuker spel een wat langer stukje. (Eigenlijk slaat dit nergens op, maar ik wil ook eens wat mailen naar Yo Post.)
Groeten,

Erik | Internet

Bij Boris weet je in ieder geval nooit wat je kunt verwachten, en dat is ook een kwaliteit. (Eigenlijk slaat dit nergens op, maar we moeten toch wát antwoorden.)

■ VERZAMELING 2

Hey PU,
In PU nummer 04 lazen wij dat jullie wel verzamelingen van lezers wilden zien, op foto. Wij pakten al onze 'zooi', gooide het op een hoopje, en maakte er een foto van. Hier het resultaat!
Verder, ga zo door met het blad. We lezen het maandelijks met een smile op het gezicht.
PS, die derde DS is van een neefje van ons.

Groeten, Mark en Willem | Internet

Is het die derde van links of van rechts



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



WAT IS JE FAVORIETE VAKANTIELAND?

Jan: Italië. Het eten, de dorpjes, het weer en de mensen... Toscane is hemel op aarde.

Jurjen: De Griekse eilanden. De historische en mythologische plekken. Aan de gebruikelijke ingrediënten van zon, zee, lekker eten en drinken ook geen gebrek.

Steven: Amerika.

Niels: Indonesië! Fantastisch weer, heerlijk eten, mooie stranden en natuurlijk al die mooie en gastvrije mensen. Tja, ik heb er natuurlijk niet voor niets mijn roots liggen...

Ed: Op safari in Kenia was wellicht het hoogtepunt, verder is mooi weer mijn enige criterium.

Boris: Thailand. Mooi land, relaxte mensen, lekker eten en altijd genoeg Zweedse chicks om je mee te vermaken.

ED!!!!!WACHT FF!!!!!!

Ed, ik hoop dat je nog niet in de VS zit... want je hoeft helemaal niet naar de VS om een PSP te kopen!!! In Rotterdam-Centrum, onder de V&D, zit een zaakje, Futurezone, en daar kun je de VS-versie kopen van de PSP. Plus wat spellen... Dus als je nog niet weg bent...
Ciao,

Dave | Internet

Ed hoopte er een voor Vaderdag te krijgen vorige maand. Maar met de zelfgemaakte kartonnen stropdas was ie ook heel blij, hoor.

KNIPPEN EN PLAKKEN



Eey PU,
Waar ik voor mail, is de mening van ons aller Jan Johan Belderok in PU08 over de mogelijkheden in Forza om je wagen een unieke twist mee te geven. Hij vindt het namelijk overbodig, ik citeer: "de tijd dat ik plakken, timmeren en kleuren leuk vond, heb ik al lang achter me gelaten".
Nou J.J., check deze foto's van mijn PU-bakkie in Forza. De knip-en-plak mode in Forza is gewoon dope, daar kun je niet onder uit. (sorry dat het een Lancer is Ed, maar een Laguna zit nu eenmaal niet in Forza).

Martijn | Internet

Op een Laguna hóef je helemaal geen dingen te plakken om 'm vet te maken, Martijn.



REPLAYWAARDE DAALT

Beste PU Redactie,
Ik kan mij ondertussen met mijn 36 jaren onder de ouwe lullen scharen van de die hard gamers. Ik heb in de jaren alle systemen gespeeld, ooit begonnen met Atari en Intellivision(?) systeem. Ik heb het ondertussen mijn zoon ook met de paplepel ingegoten en zijn pa verslaan is met zijn zes jarige leeftijd al vaak geen probleem meer (wat wil je ook zo'n oude zak met het reactievermogen van een slak). Met spanning wachten we elke maand totdat de PU in de brievenbus valt en die lezen we beiden met veel plezier. We zijn beiden enorme Nintendo freaks en zo is de DS al lang en breed in huis.
Wat mij de laatste jaren opvalt, is dat de kwaliteit van de games, met name de replay kwaliteit achteruit holt. Zeker, grafisch ziet het er allemaal wel steeds beter uit, maar dat is mijns inziens schijn om de game mooier voor te doen. Ik ben zelf een verstokte Resident Evil fan en alle delen heb ik ondertussen meerdere keren uitgespeeld en hoewel ik RE4 op zich een mooie game vind, geeft het mij niet het gevoel van bijvoorbeeld de eerdere delen zoals de remake van RE en RE Zero om nog maar te zwijgen van het eerste gevoel op de PSone (deel twee is nog steeds een toppertje).
Het blijft natuurlijk leuk om de hoofden er af te blazen, maar bij RE4 had ik niet het idee van: yes nog een keer spelen. Dit geldt overigens ook voor de games die mijn zoon speelt, die is helemaal gek van Mario en Donkey Kong. Donkey Kong Jungle Beat had hij bijvoorbeeld in nog geen paar dagen tijd uitgespeeld en zo ook Wario World en Mario Party, dan doet die 60 euri wel een beetje pijn.
Ik ben van mening dat hier door de makers iets meer aandacht aan geschonken mag worden, behalve het zakken vullen. Mijn zoon speelt ook nog met veel plezier op de NES en N64, want graphics zijn zeker niet heilig en het gaat om de spelervaring.
Het kan ook allemaal aan mijn leeftijd liggen (zal natuurlijk wel) maar ik hoop dat Nintendo zich blijft onderscheiden, dit doen ze mijn inziens momenteel ook met de DS.
Waak er dan wel voor dat je niet alleen maar games gaat porten, met het excuus dat er tig extra minigames zijn toegevoegd. Ik hoop dat Nintendo zijn creativiteit behoudt in de toekomst en de originaliteit blijft bieden die mij al ruim twintig jaar boeit.

Martijn en Nathan | Internet

Reken er maar niet op dat er op korte termijn veel gaat veranderen op dit gebied. Zo kon je in de PU van vorige maand nog lezen dat volgens spelontwikkelaar Shigeru Miyamoto de games van vandaag de dag juist veel te lang zijn, en dat je in een groot deel van de spellen zoveel tijd moet steken dat een deel van het publiek er niet eens meer aan begint...

PSP REVIEWS

Beste PU goochems,
Jullie zijn retegaaf, het blad is sexy, enzovoorts enzovoorts... Maar ff to the point, ik vroeg me af of jullie wat meer PSP games konden previewen en het liefst ook reviewen. Want er zijn (denk ik) erg veel mensen die het apparaatje geïmporteerd hebben of gaan importeren.
Misschien 1 of 2 bladzijden in de PU reserveren voor Import en alles wat ermee te maken heeft? Ach, dat is vast niet haalbaar, maar ik zou het erg op prijs stellen als jullie de PSP wat meer naar voren laten komen want in PU nummer 5 was 't niet veel soeps.
Met vriendelijke groet,

Bram | Internet

We zijn druk bezig om Sony wat preview versies afhandig te maken. Maar tot nu toe heeft dat nog weinig vruchten afgeworpen. In What's Up lees je trouwens de laatste nieuwtjes omtrent de PSP.

COMPLETE MAKE-OVER

Heejz,
Ik heb sinds een week mijn Xbox eens onderhanden genomen, want ik vond hem na 2,5 jaar toch een beetje lelijk. Dus ik ging aan de slag samen met mijn neef. En dit is het resultaat na een paar dagen klussen!!! Ik wilde het graag samen met iedereen delen en anderen met een Xbox aansporen om ook iets te doen met hun console!
Mazzels,

Rick Gruijters | Veldhoven

"Zo, die is opgeknapt, kan ie dat ook met mensen?", vroeg Ed, kijkend naar een klein fotootje in z'n portemonnaie...



★ KORTE VRAAGJES ★

Ik had ff een paar vraagjes net zoals vele andere.
1.Wanneer komt er een review van Guild Wars in de PU?
2.Weten jullie misschien al de prijzen van de next gen consoles?
3.Kan er een poster komen bij de PU?

Daan | Internet

De antwoorden vind je vast wel onder een van die vele andere vragen.

Hey, ik heb een paar vragen
1. Komt Skate ooit terug?
2. Hoe oud moet je zijn om naar de PU Gameplay te mogen?
3. Gaan Nintendo & Xbox samen een console maken?
4. Hoe bedenkt Ed al die bijschriften?
5. Is Guild Wars beter dan WoW?
6. Komt er een vervolg op Jade Empire?
7. Waar kan je de eerste PU kopen?
8. Wat is (of wordt) de beste Xbox 360 game?
9. Waneer wordt WIN! uit PU 4 2005 bekendgemaakt?
10. Wat is de releasedatum van Half-Life 2 Xbox?
11. Hoe oud is Ed?

Robert | Internet

1. Niet als redacteur.
2. We hebben een ruimte om luiers te verschonen...
3. Die kans lijkt ons de komende jaren nihil.
4. Niemand weet 't. Wij zien 'm altijd als een zombie naar een plaatje op de Macintosh staren en dan ineens krijgt ie een domme grijns op z'n gezicht en is 't blijkbaar gelukt.
5. Lees PU 7 en trek je eigen conclusie.
6. Wij gaan er vanuit dat er een nieuw Jade Empire avontuur komt, waarschijnlijk voor de Xbox 360.
7. Die is alleen te bekijken in het Poweroni Museum of Modern Art.
8. Dat kunnen we nu echt nog niet zeggen, al waren velen van ons in LA zeer onder de indruk van Gears of War.
9. Bij vrijwel al onze prijsvragen, krijgen alleen de winnaars bericht. Dus, helaas.
10. Hij moet oktober/november in de winkels liggen.
11. Hij mag van z'n mama vast later naar bed dan jij.

Nielsje: Ik heb vorig jaar zoveel lol gehad in Praag dat ik later, in Boedapest en Wenen, te moe was om een normaal gesprek te voeren.

J.J.: De Griekse eilanden. Zon, zee en relaxte mensen.

Jeroen: Ik heb het altijd heel erg naar mijn zin in Duitsland, zeer gemütlich ook.

Muriëlle: Ierland. Het is daar heel normaal als je om vier uur 's middags al dronken bent. En als je op straat per ongeluk tegen iemand aan stoot, word je al bijna uitgenodigd voor het eten. Super vriendelijke mensen die weten hoe ze moeten feesten!







LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND



Ik heb niet zoveel op met grietjes die in hun korte broek zonodig alle aandacht moeten trekken.

Ze kijkt alsof ze haar tampon verkeerd heeft ingebracht, en zo te zien is dat ook zo.

Met de laatste Tomb Raider game, Angel Of Darkness, werd de naam van de ooit zo succesvolle serie flink te grabbel gegooid. Echter, met een nieuwe ontwikkelaar achter het roer en de belofte terug te keren naar de roots van de serie, begonnen Jan en Niels vol goede moed aan de preview versie van Tomb Raider: Legend...

Daar stond ik (Niels), zomaar op een dinsdag in juli, in de rol van babe met ballen Lara Croft, midden in de jungle en dat terwijl ik eigenlijk onderuitgezakt zat in een rode designstoel in casa Meijroos.
Het warme licht viel voorzichtig door de boomkruinen op "mijn" strakke huid, wilde varens en lang gras waar ik ook keek. Voorzichtige, maar veelbelovende muziek bereidde me voor op wat er komen ging.

WIEBELENDE BORSTEN

Bij 99 van de 100 andere gevallen zou een Eidos-medewerker hier de gamepad in handen hebben genomen [illegible] verder te rennen, het pad af, richting een [illegible] zou slechts een glimp hebben opgevangen van de [illegible]begroeide omgeving, de rondfladderende vogeltjes, de knappe belichting met oogstrelend gloei-effect, [illegible]gezet uitgebeitelde [illegible]treden, de opdoemende afgrond en, in de verte, een levensgrote waterval met bijpassende regenbogen, terwijl Lara zonder te twijfelen in het diepe dook.
Gelukkig kreeg ik van de naast mij zittende Eidos-medewerker alle tijd om de demo in al z'n facetten te ervaren. Dus in plaats een gerushte blik op de omgeving, nam ik alles voorzichtig in me op. En niet alleen de omgeving; ik draaide de spelcamera om Lara heen en inspecteerde haar nieuwe uiterlijk.
Hier merkte ik dat de perfect [illegible] Lara, die met haar fijne [illegible] op het titelscherm naar me knipoogde, [illegible] is aan het figuurtje dat door het spel rent.
Na een moment stil te hebben gestaan keek Lara wat rond, knipperde ze met haar ogen en rekte ze zich uit, waarbij haar borstjes lichtjes wiebelden.
Dat nieuwe setje borsten, daar is al veel over geschreven. Met name over het feit dat ze kleiner zouden zijn. Ik kan je echter verzekeren dat er niets mis mee is, of zoals Jan het omschreef: "dit is een flinke cup C met push-up beha! En ook mooi rond!" Kortom, als je je best doet om je handen flink wijd uit te spreiden, kun je (van achteren) je worstvingertjes er nog net omheen klemmen.

SPRONG IN HET DIEPE

Ik had genoeg getreuzeld, dook van de klif en klom aan wal in een nieuw gebied, waar de eerste omgevingspuzzel op me wachtte.
Een dramatisch zwenkende spelcamera hintte alvast op subtiele wijze naar de oplossing. Er mocht meteen geklauterd worden. Via een stel rotsen kwam ik hoog genoeg om een touw te kunnen bereiken. Na te springen met de 'kruis'-knop bleef ik automatisch hangen aan het randje van de rots boven mij. Nog een keer 'kruisje' en ik klom er bovenop, de knop lang ingedrukt houden resulteerde in een knap gebalanceerde handstand en een elegante radslag.

BALLETDANSERES

Dit klinkt je misschien gewoontjes in de oren, maar het contrast met vorige Tomb Raiders is enorm.
Anno 2003 speelde bijvoorbeeld Prince of Persia: The Sands of Time al zo vloeiend als een balletdanseres maar moest je in Tomb Raider: Angel of Darkness nog steeds, bij wijze van spreken, twee knoppen ingedrukt houden, naar boven sturen en nog een derde knop indrukken voor bepaalde sprongen. Ouderwets en veel te mechanisch om vloeiende gameplay mogelijk te maken, zeker als je beter gewend bent.
Voor Tomb Raider: Legend is de besturing flink onder handen genomen, met een veel natuurlijker spelgevoel als gevolg. In deze demo kwamen analoge bewegingen nog vrij stug over en was de benodigde timing voor commando's als springen [illegible] "pixelprecies" maar de richting die de makers hebben ingezet, belooft desondanks veel goeds voor het uiteindelijke spel.

EERSTE SCHOK

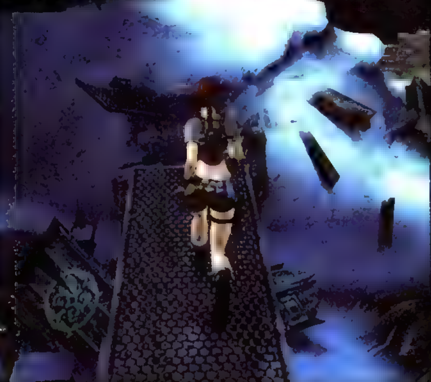
Goed, ik hing daar aan [illegible] een merk[illegible]

Heb ik bij Ikea ook altijd: staat de Billy ladenkast, Björn toilethouder, Olle spiegel of Ivar bureaustoel helemaal bovenin het schap.

Dat heb ik menig fierljepper beter zien doen.

TOMB-RAIDER IN VOGELVLUCHT

Opeens was ze er: Lara Croft. In Tomb Raider, een game die bij release in 1996 zijn weerga niet kende. Een spel met een enorme populariteit, mede door het welgevormde uiterlijk van Miss Croft wier boezem die van Baywatch Pamela deed verbleken.
De eerste Tomb Raider game sloeg in als een bom en definieerde het third-person action-adventure. Niet enkel omdat Lara cool was maar ook doordat het een vernieuwend en ronduit erg goed spel was. Veel games met soortgelijke spelprincipes werden dan ook prompt Tomb Raider klonen genoemd. Hoe dan ook, een enorme hype ontstond. De games gingen als warme broodjes over de toonbank.
Maar er was meer. Lara Croft prijkte op covers van hoogwaardige Amerikaanse en Engelse lifestyle magazines, er werd een speciale kledinglijn voor haar ontw[illegible], ze sierde videomuren tijdens een concerttour van U2, er kwamen look-a-like wedstrijden en er werden films van het spelkarakter gemaakt.
Toch nam de populariteit van Lara gaandeweg af en dat kwam deels doordat Core Design en Eidos de serie tot vervelens toe bleven uitmelken.
Na vijf Tomb Raiders zag men in dat het nu toch echt anders moest en gooide men het roer volledig om, hetgeen resulteerde in Tomb Raider: Angel Of Darkness (zie screen). Deze game sloeg de plank echter volledig mis. Het spel kende een enorm stroeve besturing, de PC versie zat vol met bugs en de chagrijnige 'dark' Lara kon niet bekoren. Ook de archeologische feel [illegible]eels opgeofferd, en dat alles bleef niet zonder gevolgen. Core Design werd aan de kant geschoven en Eidos bracht het spelicoon naar Crystal Dynamics. Tomb Raider: Legend kan een nieuwe start betekenen en tegelijk eerherstel. Lara verdient het...


Lara heeft 't nooit koud dankzij haar Thermo-tanga.


En weer die typische blik die je verder alleen tegenkomt op de lingeriepagina's van de Wehkampgids.


Helemaal volgens de mode heeft ze haar truitje twee maten te klein gekocht.

begon te kantelen; ik had een indrukwekkend mechanisme in werking gezet. De muziek zwol aan. Kettingen bewogen, tandwielen draaiden, kunstige vormen schoven in en uit elkaar. Het neerkletterende water van de waterval schoof opzij en gaf een eeuwenoude tempel prijs.

De eerste schok tijdens een tot dan toe rimpelloze demonstratie kwam diep in de gangen van de kerker. Ik had me net weer lopen vergapen aan de details in de versiering en de begroeiing van de wanden, de bijzondere atmosfeer (door zaken als binnenvallende lichtbundels en rondzwevende stofdeeltjes) en bijvoorbeeld ook door het feit dat Lara daadwerkelijk kijkt naar opmerkelijke sculpturen als ze deze passeert (een effect dat eerder te zien was in games als Grim Fandango en Zelda: The Wind Waker).

Wat was dan de schok? In dat eeuwenoude gangenstelsel dat ik net was binnengetreden door een haast versleten puzzel op te lossen, kwam ik een meneer tegen. Een meneer met een pistool...

VERDWAALDE SLECHTERIK

Dit was natuurlijk wel dé kans om het nieuwe richtsysteem te testen, immers, eindelijk is het achterhaalde idee overboord gegooid van R1 ingedrukt moeten houden om met 'vierkantje' te kunnen schieten.

De verandering is niet eens zo ingrijpend: R1 vergrendelt nu je blik op je verdwaalde slechterik, zodat je die schouderknop nog steeds vaak indrukt als je aan het knallen bent. Maar het hóéft niet, en als je het wel doet, heeft het als extra voordeel dat je rond je tegenstander kunt strafen.

Combineer dit met de mogelijkheid om met 'rondje' richting de slechterik te sliden (als je hem raakt vliegt hij een eind door de lucht) of al schietend en cirkelend een John Woo-achtige sprong te maken, en je hebt gevechten die simpel te bedienen zijn én krachtig aanvoelen.

Op dit vlak is Tomb Raider dus ook rigoureus gemoderniseerd én veel leuker dan vroeger.

WAARDIG VOORBEELD

De rest van de demo deed vermoeden dat de makers zich door een aantal hedendaagse gametoppers hebben laten inspireren, en als je het mij vraagt is dat positief.

Ik slingerde voor een rotswand langs, door een hindernisparkoers vol rekstokken en rotsrandjes. Met een harpoengeweer trok ik een vlot naar me toe. Een setje rode flares zorgde voor broodnodig licht in een duistere tempelgang vol verraderlijke vallen.

En ik sprong, rende en rolde door een dodelijke passage die deed denken aan Indiana Jones' uitdaging in de tempel uit The Last Crusade - geen hedendaagse gametopper, wel een waardig voorbeeld.

De demo was snel voorbij, maar hij liet Jan en mij achter met een positief gevoel. Crystal Dynamics en Toby Gard hebben de reeks teruggebracht naar de wortels en zijn daarbij niet bang geweest om ingrijpende veranderingen door te voeren.

Als ze deze demo fijnslijpen en er een goed gestructureerd avontuur omheen bouwen, dan gaat Lara straks eindelijk weer écht scoren.

DE OPTIMIST

Laten we de optimistische fan spelen. Wat kan het uiteindelijke spel worden? We zagen zoveel grote, sfeervolle ruimten waar op ouderwetse wijze op en in geklommen en geklauterd kon worden, dat we er duizelig van werden. Of zoals Niels het zei: "dit is de oude Tomb Raider stijl".

Tegelijkertijd is de game niet te beroerd om uit successen als Prince Of Persia te putten. Bovendien gaat de game verder dan klimmen, knallen en puzzelen. Ook de terugkeer van voertuigonderdelen, alsmede vrijere avontuurdrift waarbij interactie met andere personages een rol speelt en puzzels op verschillende manieren op te lossen zijn, prikkelen aangenaam. En de archeoloog in ons kan zich alvast opmaken voor prachtig belichte tempels en ruïnes, vol fraaie sculpturen en eeuwenoude kunstwerken.

Houdt men dit niveau vast dan wordt Tomb Raider een oogstrelende en uitdagende game.

MEERDERE OPLOSSINGEN

Terwijl Niels trots de demo uit had gespeeld, waarbij hij overigens enkele oplossingen ingefluisterd had gekregen door de Eidos medewerker, griste ik (Jan) de controller uit zijn handjes.

Ook ik speelde de demo uit en kreeg een aangenaam warm gevoel van binnen. Maar er was meer. Andere levels (sommige speelbaar) die we te zien kregen waren wisselend redelijk af, zeer pril of slechts een opzet, maar het gaf wel een goede indruk van wat de makers allemaal voor ogen hebben en wat we straks kunnen verwachten.

Zo flitste ik van de tropische jungles van Peru naar een bouwwerk verscholen in de ijzige sneeuw van de Himalaya.

Voordat ik Lara op onderzoek uitstuurde moesten er wat baddies worden omgelegd. In plaats van ze een voor een neer te schieten, gooide ik een granaat richting een gele ton met een sticker 'explosief materiaal'. Een ontploffing volgde die een heusekettingreactie veroorzaakte; stellages en pilaren vielen realistisch om.

Het spel laat je overigens nooit te lang gissen over wat je moet doen. Er bungelt altijd wel ergens een touw of blinkt een voorwerp je verleidelijk tegemoet. Hóe je echter van A naar B komt of een bepaalde mechaniek in werking stelt, verklapt het spel niet. Bovendien zijn er meerdere oplossingen voor een probleem. Het laten vallen van pilaren om een eeuwenoud rad in werking te laten treden, kun je


"Ik denk dat ik 1-Up maar even ga bellen. Misschien weet Bor wel hoe ik nu verder moet".



Toch heeft dat wel iets, zo'n vrouw met altijd twee dikke sigaren binnen handbereik.



loop ik nu te hard van stapel?
Het volgende moment bevond Lara zich in een rijdende trein met aan weerzijden de imposante oranje bergen van diezelfde Rocky Mountains. Veel meer dan Lara die heen en weer liep in een lege wagon terwijl de trein rustige doorjakkerde, viel er niet te zien maar mijn fantasie sloeg op hol. Wordt dit een Wild West shootout in een rijdende trein? Gaan we het dak op? Springen en klimmen we van wagon naar wagon. Dreigt de trein te ontsporen en moeten we als een gek naar de locomotief gaan om aan de rem te trekken? Of is de trein slechts een rustmoment om op adem te komen en te praten met eventuele medereizigers? Gissen blijft leuk.

VOERTUIGEN & GUNS

Over voertuigen gesproken: Lara zal in iedere geval plaatsnemen op een razendsnelle motor. Ze ligt echt helemaal plat op het scheurijzers en de demo arena waarin ik mocht stoeien kende schansen, bruggen en opgestapelde dozen... waar ik natuurlijk lekker doorheen beukte.
Al racend kan Lara ook haar guns trekken om te schieten hetgeen doet vermoeden dat we straks race- en actie-elementen gecombineerd terug gaan

bewerkstellingen door rondslingerende explosieven te laten ontploffen of door naar een touw te jumpen, te gaan zwieren en met je voetjes tegen de pilaar aan te beuken. Dit is een simpel voorbeeld maar het uiteindelijke spel zal boordevol dergelijke keuzes zitten.

"ALS ZE DEZE DEMO FIJNSLIJPEN EN ER EEN GOED GESTRUCTUREERD AVONTUUR OMHEEN BOUWEN, DAN GAAT LARA STRAKS EINDELIJK WEER ÉCHT SCOREN."

DOORJAKKERENDE TREIN

De omgevingen waar ik doorheen snelde, waren opvallend afwisselend. Enerzijds zag ik de meer traditionele tombes, tempels en ruïnes, maar moderne settings zoals gigantische wolkenkrabbers in Tokio en een opslagplaats/fabriek in Rusland zorgden weer voor een totaal andere sfeer.
Zijn het in de tempels boobytraps en uitstekende spiesen die alertheid en acrobatiek vereisen, in de Russische fabriek waren rokende stoompijpen de obstakels waar ik Lara soepel onderdoor liet rollen of overheen liet jumpen.
Weer totaal anders voelde een soort cowboyachtig mijnwerkersdorpje tegen de achtergrond van wat verdacht veel weg had van de Rocky Mountains.
Hier leek een meer free roaming element zijn intrede te doen waarbij Lara kan praten met de omstanders en andere NPC's . Een vleugje GTA wellicht, of zien.
En om nog even bij de actie te blijven: de hand to hand combat van Angel Of Darkness is overboord gegooid. Lara houdt het in Legend weer gewoon bij haar guns waarbij alle wapens van weleer (pistolen, machinegeweer, rocketlauncher) weer van de partij zijn. En ook hier waren de animaties, van de terugslag en uitslaand vuur van de rocketlauncher tot het herladen van de pistolen, van puik niveau.

DE PESSIMIST

Laten we even advocaat van de duivel spelen. Wat kan er allemaal mis gaan? Vanuit deze previewversie gezien een boel. We zagen zelden zoveel zo lelijke bugs. Denk aan zwevende Lara's en serieuze vastlopers rond iedere tempelhoek. Dan kun je zeggen: ach, het spel is nog niet af. In de rol van pessimist antwoorden we dan: leuk bedacht, maar Angel of Darkness werd ook vol fouten op de markt gebracht. Bovendien is er in deze demo meer aan de hand dan alleen programmeerfouten. Zo noemden we bijvoorbeeld de besturing, die op de goeie weg is, maar zeker nog werk nodig heeft. En vertelden we over onze sneak peek aangaande overige spelelementen waar nog veel aan moet gebeuren.
Feitelijk is het simpel: als Legend dit jaar nog wordt uitgebracht, zien we het somber in. Wordt het 2006 voor deze game, dan zou het wel eens enorm mee kunnen vallen.



"Oh, dus dat zijn nou je lurven."



In het volgende deel willen we Lara in dit soort situaties in een kort rokje zien.

WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Na Steven en onze stagiaire Maarten, lijkt ook Niels z'n privé-leven verwoest te gaan worden door World of WarCraft. Zelfs de uitspraak: 'dit spel gaat er voor zorgen dat je veel ruzie gaat krijgen met je vriendin', weerhield de PU-baas er niet van zijn eerste schreden in de virtuele wereld van Azeroth te zetten.
■ Of zoals Niels, gevat als altijd, antwoordde: "ik heb geen World of WarCraft nodig om ruzie met mijn vriendin te krijgen".
■ Volgens een aantal hobby-hackers zit er porno in GTA: San Andreas. In de verborgen code van de zogenaamde 'girlfriend missions' zou je echt 'de aardappels kunnen afgieten'. Wij denken te maken hebben met een grap. Daarvoor zien de screens van de 'neukpartijen' er te nep uit.
■ Hitman wordt verfilmd en Vin Diesel zal de rol van Codename 47 spelen. Verrassend, aangezien Vin had aangegeven liever geen vechtersbaas rollen meer op zich te nemen, maar zich vooral te willen gaan toeleggen op het serieuzere werk. Tja, dan moet je maar niet kaal, gespierd en vechtsportfreak zijn.
■ Jammer dat Pim Fortuyn niet meer leeft, anders had hij die rol zo kunnen nemen. Een huurmoordenaar met bekakt nichtenaccent, helemaal top!
■ Jan neemt langzaam maar zeker de rol van Skate over. Nee, niet als voetbalkenner (Jan weet het verschil tussen Ajax en AZ niet) maar als notoire laatkomer. Tijdens het maken van de vakantiespecial maakte de man het wel erg bont. Ruim tweeënhalf uur na de rest kwam meneer op zijn design slippers bij de Zandvoortse beachclub aankakken. Reden: 'zijn vrouw had de auto meegenomen.'
■ Gelukkig straft God onmiddellijk. De taxi die Jan moest nemen, stond ten eerste een uur vast in de file en leverde uiteindelijk een rekening op van dik 70 euro. Dat je ook de trein naar Zandvoort zou kunnen nemen, was bij de man die pal naast het Amsterdamse Centraal Station woont, niet bekend.
■ Vivendi neemt Swordfish Studios over, de makers van Cold Winter.
■ Black & White 2 heeft de alpha fase bereikt en doorgaans betekent dat een goede voortgang van het project. Bij Peter Molyneux kun je er echter geen peil op trekken. Want hoe lang is deel 1 wel niet uitgesteld?
■ En volgens ons staat de PSone-versie van Black & White ook nog steeds op de releaselijst...

VERKOOP GAMES IN NEDERLAND GROEIT NOG STEEDS

In 2004 zijn er weer meer games verkocht dan het jaar ervoor. Die stijging was vooral te danken aan de consoles. In totaal bedroeg de omzet van verkochte spellen in Nederland 187 miljoen euro. Dat is een stijging van twaalf procent. Het meest verkochte consolespel in 2004 was (met afstand) GTA: San Andreas. Op de PC ging The Sims 2 met die eer strijken.
Andere interessante gegevens zijn dat 37% van het totaal aantal verkochte games op console een action/adventure is. Op de PC staat het strategiegenre op 1. Verder is 33% van de gamers tussen de 30 en 39 jaar oud en 19% tussen de 12 en 19. Wij vermoeden echter dat een groot deel van de eerste groep, ouders zijn die games voor hun kids kopen. Is dat niet zo, dan moeten we snel de toon van de PU gaan aanpassen.



MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

We hebben er even op moeten wachten maar World of WarCraft heeft z'n eerste slachtoffer geëist. In Korea overleed vorige maand namelijk een baby toen haar ouders in een internetcafé World of WarCraft zaten te spelen.
Het vier maanden oude dochtertje was alleen thuis gelaten. Pa en ma waren van plan om maar een tweetal uurtjes in het land van Azeroth rond te darren, maar uiteindelijk werden dit er vijf. De baby is door verstikking om het leven gekomen.

GEEN NES OP DE DS

Het verzamelen van voorwerpen was een leuke bezigheid in Animal Crossing. En dan doelen we in het bijzonder op de NES-games die je in je virtuele huisje kon halen. Complete NES-games, volledig speelbaar. Het was niet de enige maar toch wel een van de redenen waarom we uitkeken naar de DS-versie van Animal Crossing. Nooit weg toch, een aantal leuke NES-klassiekers, zomaar op je handheld? Daarbij voelt het ontvangen van een NES-game toch ook veel meer als een beloning dan het vrijspelen van een lavalamp of tijgerbehangetje.
Daarom deed het ons pijn om te moeten horen dat er geen NES-games zijn te verzamelen in de DS-versie van Animal Crossing. Heeft dat iets te maken met het feit dat deze games via de Revolution wel (tegen betaling!) te downloaden zullen zijn?
Het blijft hoe dan ook slecht nieuws.



GOEDKOOP GAMES SCOREN OP VAKANTIE

Het is vermoedelijk niet het eerste waaraan je denkt als je het vliegtuig of de bus naar een ver en zonnig strand neemt, maar we raden je als gamer aan om eens lekker in de buitenlandse gameshops rond te snuffelen. Elk badplaats heeft er wel een. En grote kans dat je daar tegen een paar aardige koopjes aanloopt.
Zo bleek uit eigen onderzoek dat de games in de taxfree-shops op Schiphol tien euro goedkoper waren dan voor de douane. En men had er ook de PSP op voorraad liggen: 299 euro en hij is van jou. De DS ging er voor 199 de deur uit.
Dat games duur zijn bij ons, weten we allemaal. Dat wordt ook goed duidelijk als we in andere landen de gameshops betreden. Vrijwel overal kom je een euro of 10 lager uit. In landen als Turkije of Kroatië kan het verschil zelfs 30 à 40 euro bedragen. Pas daar wel op met wat je koopt, ook officiële winkels verkopen doodleuk kopieën. Je kunt het vaak zien aan de kwaliteit van het hoesje.
Mocht je dergelijke koopjes mee willen nemen, weet dan wel dat je niet meer dan 175 euro aan spullen Nederland binnen mag brengen. Anders sta je dus gewoon dat prijsverschil alsnog aan de douanier te lappen met een boete er bovenop.

DE MACHTIGSTE MANNEN IN DE BIZ

Het Amerikaanse gamesmagazine EGM kwam onlangs met een top 10 van de meest invloedrijke mensen in de game-industrie. En nee, er zat niemand van ons bij. Toch willen we ze jullie niet onthouden. Het zal de Nintendo-fans in ieder geval goed doen.

1 Shigeru Miyamoto: Zelda/Mario
2 Ken Kuturagi: PlayStation
3 Nolan Bushnell: Atari/Pong
4 Gunpei Yokoi: Game Boy
5 Toru Iwatani: Pac Man
6 Alex Pajinov: Tetris
7 John Carmack: Quake
8 Will Wright: The Sims
9 Satoshi Tajiri: Pokémon
10 Sam & Dan Houser: GTA



WAT WAS JE VETSTE VAKANTIEBAAN?



MICROSOFT ARROGANT?

Dat films en games steeds meer gaan versmelten, is wel duidelijk als je de filmbladen een beetje in de gaten houdt. Kijk maar naar de gelijktijdige launch van Batman Begins en EA's werk aan The Godfather.
Maar waar films vroeger de big boss waren, daar zijn de rollen nu omgekeerd. Een baas bij Sony Pictures verwoordde het treffend toen hij zei: "De film Spider-Man 2 is voor Sony een manier om de verkoop van de gelijknamige game op te stuwen".
Uitgevers van games kunnen nu dus de eisen stellen, en met name bij een bedrijf als Microsoft is dat 'de kat op het spek binden'. Toen Bill's boys de grote filmproducenten voorstelden een film rond Halo te maken, hadden ze dan ook een leuk eisenlijstje in elkaar getimmerd:

- 10 miljoen cash voor het script
- Microsoft bepaalt de scriptschrijver
- Een medewerker van Microsoft altijd op de set aanwezig
- 60 first class tickets voor de wereldpremière
- Budget van de film moet minimaal 75 miljoen bedragen
- 15% opbrengst film is voor Microsoft
- En of geïnteresseerden maar binnen 24 uur wilden reageren

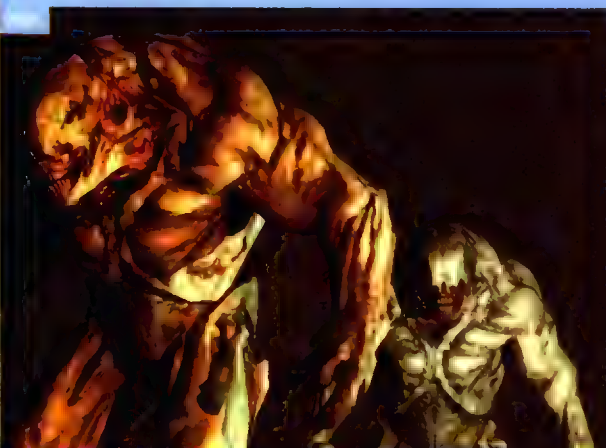
En wat denk je? Er werd gehapt. Universal en 20th Century Fox gaan de film maken en gingen grotendeels op het eisenpakket in. De film moet in 2007 in première gaan. Laten we niet hopen dat dit ook pas het moment zal zijn dat er een nieuwe Halo-game uitkomt.



COPY-PASTE

DOOM 3 - PREY

Het is misschien niet verrassend dat Prey erg lijkt op Doom 3, gezien het feit dat ze dezelfde engine gebruiken.
Gelukkig is de gameplay van Prey weldegelijk anders. Alleen lijken de monsters zo op die uit Doom 3 dat je de makers van Prey zonder meer het verwijt kan maken dat ze op dit punt hun fantasie totaal niet hebben gebruikt.









POWERSPY

- Ook zin om te spuiten op de Xbox en PC? Mark Ecko's graffiti game Getting Up komt eveneens naar deze twee spelplatformen.
- De makers van Close Combat: First to Fight, werken aan een nieuwe simulatie. Alleen dit keer niet met de marines, maar met de CIA. Tof, een game vol mailtjes onderscheppen en telefoongesprekken afluisteren.
- Microsoft gaat Japanse lagere en middelbare scholen een gratis Xbox geven. Daarmee willen ze de kids meer over IT en communicatie leren.
- Dat moet toch wel met afstand de grootste bullshit reden van het jaar zijn. De eerste koter onder de 18 die bij het aanschouwen van een spelcomputer denkt: 'hmmm, interessant communicatieobject' moet nog geboren worden. Zou het iets te maken kunnen hebben met het feit dat de Xboxen voor geen meter verkopen in het land van de rijzende zon?
- Wil je ook een Xbox gratis op school, bel dan met Microsoft!
- Jurjen had zoals elk jaar weer een hotelletje geboekt in Zandvoort. Want als je dan toch naar het strand gaat, kun je er maar beter wat langer van genieten.
- Jammer alleen dat het aan het eind van de dag als een bezetene ging regenen. En dan is Zandvoort de meest trieste plek om rond te hangen. Wel eens met zestig verzopen, chagrijnige Duitsers in een snackbar gestaan?
- Steeds vaker krijgen we verzoeken of we mee willen doen aan een open bèta. Dit is feitelijk het playtesten van een nieuwe game. Maar vinden jullie ook niet dat het ranzig klinkt: een open bèta. Een soort hele nare etterende wond op je buik ofzo.
- Dokter, dokter, er stroomt allemaal pus uit mijn open bèta!
- MMORPG huge? Atari merkt er nog weinig van. Van The Matrix Online zijn tot nu toe nog geen honderdduizend exemplaren verkocht. En dat is echt klote voor een online game. En toch heeft Sony Online inmiddels de rechten voor de verdere uitwerking van dit spel gekocht.
- Move van de maand. Muriëlle nodigt twee lezers uit op de redactie in Haarlem... als de hele redactie op het strand zit. Nog een geluk bij een ongeluk dat de mannen uit Hoofddorp kwamen en niet uit Maastricht.





POWERSPY

■ Wie zegt dat Nederlanders niet kunnen gamen? Onze eigen King Tuur won onlangs het Halo 2 wereldkampioenschap op Xbox Live door 50.000 andere gamers voor te blijven.

■ Nee, hij hoefde ze niet alle 50.000 te verslaan.

■ De buit: een 50 inch Samsung Flat Screen DLP HDTV, een Samsung DVD Speler/Recorder, een geldprijs van $1500,-, en een Xbox Live Halo 2 WK trofee met een 24 karaats gouden Halo 2 disc.

■ De bekende Fatal1ty weet inmiddels ook waar Nederland op de aardbol ligt. Werd 's werelds best verdienende pro gamer eerst op de E3 ge-asswhooped door onze eigen Lauke (WK Unreal Tournament), nu verloor de Amerikaan de grote Painkiller-finale van Sander 'VoO' Kaasjager. Die mocht met 15.000 dollar naar huis.

■ Nu al met afstand de meest bizarre naam voor een racegame: 'Lada Racing Club'. Van Oost-Europese makelij natuurlijk.

■ Voor degene die niet weet wat een Lada is: het is een Russische tank op wielen, die zich ongeveer verhoudt tot het 'normale' wagenpark als een Minardi tot een Ferrari. Het rijdt niet, het gaat niet hard en het is vaak stuk.

■ Opmerkelijk vooral in de 24 uurs race van Le Mans. Een van de hoofdsponsoren van het event is Sony/Gran Turismo. En wie crasht er als eerste tijdens de wedstrijd... Inderdaad, de door Xbox gesponsorde wagen.

■ Leuk hoor dat die Xbox 360 zo krachtig is maar doe er dan wel dingen mee waar je wat aan hebt. Zo lazen we op internet dat elk stuk asfalt in Project Gotham Racing 3 uniek zal zijn. Alle inwerking van je banden wordt minutieus berekend en in een unieke vorm op het wegdek weergegeven.

■ Helaas moet je wel stil gaan staan om dit effect te kunnen bewonderen. En het was toch een racegame, of...

■ Markante uitspraak van Boris tijdens de zomerverkiezing van de beste Xbox-game. Op het voorstel van Jan om Tomb Raider Legend bij de top 10 te betrekken, meende Kale B. dat de laatste Lara een belediging voor de gamers was.

■ Dan wel een hele lekkere belediging Boris!

■ Ook J.J. was op dreef, getuige zijn stelling dat ie nog liever vier dagen Soccer Life zou spelen dan tien minuten The Movies.

NUMEROLOGIE

0 Het cijfer wat het prachtproduct 7 Sins in deze PU krijgt.

3 Het aantal uren dat het kalende gedeelte van de redactie nodig had om het bolletje gruwelijk te verbranden op het strand.

4 Het percentage gamers in Nederland dat ouder is dan 60.

12 De datum in november dat de Power Unlimited Gameplay 2005 losbarst.

50 Het percentage marktaandeel dat Sony volgens de kenners maximaal behaalt met de PS3.

55 Het bedrag in euro's dat naar verluidt de PSP-games in Europa ongeveer gaan kosten.

80 Het aantal werknemers dat er bij Monolith uitvloog, nadat Sony The Matrix Online had overgenomen.

NINTENDO POPULAIR BIJ KIDS

De marktonderzoekbedrijven Hypothesis en Decision Analyst hebben gezamenlijk de populariteit van diverse merken onderzocht onder de Amerikaanse jeugd.
In de groep van 8 tot 12 jaar noemde 42 procent Nintendo als coolste merk, gevolgd door Disney (36%), McDonalds (31%), Nike (21%) en Hummer (20%). In de groep van 13 tot 17 jaar was Nike het populairst (26%), gevolgd door Hummer (23%). Nintendo en Sony deelden in deze leeftijdsgroep de derde positie gebroederlijk met Abercrombie (Kleding), allen met 21%.
Opvallend is dat Microsoft niet in de lijst voorkwam. Daarbij kun je je ook afvragen of de uitslag net zo gunstig voor Nintendo had uitgepakt als de populariteit van de merknamen GameCube, PlayStation2 en Xbox was getest.
Toch blijft bovenstaande uitslag een bewijs van de onverminderde aantrekkingskracht van Nintendo, in ieder geval op de Amerikaanse jeugd.



COMMENTAAR NOODZAAK VAN DE E3 VOOR MEDIA OP DE HELLING

Alleen al omdat we er een DVD volschieten, Gamekings opnames maken én we jullie, de lezers, mee willen laten genieten van het circus dat E3 heet, zal ik ook de komende jaren ongetwijfeld te gast zijn in het Los Angeles Convention Centre. Tegelijk werd dit jaar duidelijk dat de E3 als onmisbaar evenement voor de pers behoorlijk aan kracht aan het inboeten is. Ten eerste omdat steeds meer publishers een pre-E3 event organiseren. "De grote bladen" (waaronder we onszelf gelukkig mogen rekenen) hebben vrijwel alle games voor de show begint reeds gezien. Ook wordt de E3 steeds minder een werkbare omgeving voor journalisten. Dit jaar was het drukker dan ooit en dat kwam deels door mensen die er niets te zoeken hadden. Aan de wildgroei van websites (de professionele daargelaten) komt geen eind en dus waren er duizenden fanboys aanwezig. Maar echt gruwelijk was het aantal retail medewerkers en andere lui die op een of andere manier werkzaam zijn in de biz. Begrijpelijk voor een groeiende industrie die sterk verzakelijkt, maar het maakt de situatie voor de pers er steeds moeilijker op. Het gevolg was bijvoorbeeld dat persmappen/discs al heel snel op waren, afspraken minder goed in te plannen bleken en spontane bezoekjes behind closed doors al helemaal uit den boze waren. Ook worden de afspraken, als je die al kan maken, ieder jaar korter en gehaaster. De UT 2007 meeting duurde amper tien minuten en voordat ik kon nadenken over een vraag, stond ik alweer buiten. Als deze trend doorzet, wordt het voor de pers steeds meer de vraag of het nog zin heeft naar Los Angeles af te reizen.

JAN



WARIOWARE DOORGEDRAAID

Tegen de tijd dat je dit leest had WarioWare Twisted al een tijdje in de winkel moeten liggen, de officiële Europese releasedatum was 24 juni. Helaas is de game uitgesteld, de veiligheidskeuring had namelijk wat problemen met de draaisensor die in de spelcassette is verwerkt.
Om te voorkomen dat de Telegraaf naar aanleiding van dit nieuwtje gaat koppen met teksten als NINTENDO VERWERKT MOORDENDE DRAAISCHIJF IN KINDERSPEL willen we hierbij nog even melden dat de reden weinig spectaculair was, niets meer dan het gebruikelijke ambtelijke gezuig waar mensen die zich graag met regeltjes bezighouden, hun leven zin mee menen te geven.
De release van de game is ondertussen vastgesteld in november 2005.



WAT WAS JE MEEST NEPPE VAKANTIEBAAN?

Nielsje: Toen de eerste regen viel, deed ik meteen een uur of drie over mijn krantenwijk. Mijn vader moest me komen zoeken. Toen ben ik maar over games gaan schrijven.

Jeroen: Als postbode heb je natuurlijk ook zo nu en dan wat tegenvallers....mensen die geen gehoor geven als je staat aan te bellen bijvoorbeeld, in een zomerse donderstorm waarbij de regen met bakken tegelijk uit de hemel valt en adressen onleesbaar worden omdat ze natregenen. Gelukkig zien de mensen je tranen niet tussen de druppels door.





PC GAMES OP DE DS

Dat de stylus en het touch screen van de DS leuke tekenspelletjes (Pac-Pix) en actiegames (Yoshi Touch & Go, WarioWare, Kirby Canvas Curse) opleveren, is inmiddels duidelijk. Binnenkort komen er echter ook een aantal strategiegames uit waarbij de stylus de rol van de muis op PC overneemt. Age Of Empires II, Lord Of The Rings Tactics en Black & White komen naar de DS en hoe meer je er over nadenkt, hoe logischer het klinkt. De muis doet niets meer dan het aanwijzen en dirigeren van je troepen, iets dat prima kan met het plastic pennetje.
Ook Black & White lijkt - afgezien van de grafische gelikteheid - gemaakt voor de DS. Het oprapen, aaien, slaan en straffen van je goddelijke wezen kan prima met de stylus. Hopelijk laten de eerste RTS-games op Nintendo DS niet al te lang meer op zich wachten want dat zou het huidige aanbod een stuk diverser maken. Er liggen op een zonnebank strategieën onder een parasol in een strandstoel... wie wil dat nu niet?


Age of Empires II



Black & White

PLATINUM GAMES NOG GOEDKOPER

Goed nieuws voor de PlayStation 2 gamers met een krappe beurs: de Platinumreeks voor de PS2 is opnieuw in prijs verlaagd. Met ingang van 17 juni heeft Sony de prijs van de Platinum games van € 34,99 naar een adviesprijs van € 19,99 teruggebracht. Alle PS2 games die in de Platinum reeks zitten hebben minimaal 400.000 stuks verkocht.

Vanaf heden zijn ook de Platinum edities van Smash Court Tennis 2, This Is Football 2005, World Rally Championship 4, Killzone, The Getaway Black Monday, Ratchet & Clank 3, Jak 3 en EyeToy Play 2 verkrijgbaar. Daar zitten heel wat toppertjes van vorig jaar tussen!




Smash Court Tennis 2


The Getaway: Black Monday



DS BEKENT KLEUR

In de VS is al een tijdje een leuke blauwe versie van de DS verkrijgbaar, terwijl we in Nederland nog steeds tegen het saaie zilvergrijs aan zitten te kijken.
Daar komt later dit jaar gelukkig verandering in want Nintendo Europe is druk bezig met marktonderzoek om vast te stellen welke kleuren ze de DS-jes in de Europese winkels mee gaan geven.
Via Jurjen's connecties kregen we te horen dat blauw en roze op dit moment als beste kandidaten uit de bus komen, waarbij de roze versie al vrijwel zeker is. Anders dan je zou verwachten is de Pink GBA namelijk een enorm succes en Nintendo wil de release van Nintendogs in oktober sowieso gaan gebruiken om de DS volop onder de aandacht van vrouwelijke gamers te gaan brengen. Een gelijktijdige release van Nintendogs en een roze DS is nog steeds een mogelijkheid, maar waarschijnlijk komen de nieuwe DS-kleurtjes een maandje later.



POWERSPY

■ Eidos is door SCi overgenomen maar de games van Eidos blijven wel gewoon onder die naam uitkomen. De merknaam is blijkbaar te sterk om weg te doen.
■ Zijn ze net een jaar overgenomen door Digital Illusions, de makers van Battlefield, staan ze nu alweer op straat: Trauma Studios, de makers van de Desert Combat mod. Zouden ze soms een vooruitziende blik hebben gehad toen ze de naam bedachten?
■ We berichtten eerder over een Chinees die een vriend had doodgestoken omdat ie online zijn 'dragon sabre' had verkocht. De man heeft inmiddels vijftien jaar cel gekregen.
■ De familie van het slachtoffer gaat in beroep. Zij willen dat de Chinees de doodstraf krijgt.
■ Wij denken dat je hem harder zou straffen als je zijn personage uit de MMORPG The Legend of Mir 3 weer terug naar level 0 zet.
■ Sony chief Ken Kuturagi meldde onlangs dat er een versie van Linux op de harde schijf van de PS3 zal staan. De PS3 is volgens Sony immers geen console meer, maar een supercomputer. En daar hoort een computerprogramma bij.
■ Tja, ze konden moeilijk met Windows aankomen.
■ Alhoewel, Microsoft zou vast wel een leuk prijsje voor Sony hebben berekend in ruil voor de exclusieve rechten op GT, GTA en Final Fantasy.
■ Ondanks dat Medal of Honor de strijd met Call of Duty duidelijk aan het verliezen is, schijnt een nieuw deel uit de WOII-serie van EA een launchgame te worden voor de PS3.
■ Slim chickie in de Yo! Post van PU 6. Stond in de PU met een foto van haar DS en PSP en een paar dagen later ook in de Gamepro. Zoveel exposure kreeg de nieuwe Zelda niet eens.
■ HP (jeweetwel, van die printers) stapt de gamebiz in; ze gaan namelijk computers verkopen die standaard tientallen geïnstalleerde populaire games bevatten. De computers zullen te koop zijn onder de naam HP Games PC Console.
■ Leuk is ook de nieuwe online spellenportal van HP, waarvandaan je gratis demo's kunt halen en bij tevredenheid vervolgens het hele spel kunt kopen.
■ En nu niet bijdehand doen en zeggen 'dat doen we toch al jaren, eerst gratis een demo checken op het net en hem dan via datzelfde internet halen', want anders sturen we BIG op je af.

Jurjen: Mijn vakantiebaantrauma's liep ik onder andere op bij een bloembinderij, een garage (auto's wassen) en een schilderbedrijf (containers spuiten). Het ergst was denk ik het inpakken van koekjes bij Van der Heul. Fuck Van der Heul en die fucking gore bokkenpootjes! Steek ze in je reet Van der Heul!

Kokosmakronen draaien bij een bakkerij.

Jan: Vuile werkkleding scannen en sorteren. Vooral van die slagerskleding met bloed en afgehakte kippenkoppen heb ik nog steeds nachtmerries.

Niels: Bollen pellen, need I say more?

Boris: Ik heb een keer een zomer gewerkt op een strandtent in Zandvoort. Ik moest om 6 uur 's ochtends beginnen en ik was om 02.00 uur 's nachts klaar. Ik sliep drie uur per nacht. Het verdiende wel goed



POWERSPY

■ Het is definitief; Pro Evo 5 komt naar de PSP. Stond de handheld bij J.J. en Boris al hoog op het verlanglijstje, nu moet in september echt alles wijken voor de aanschaf van dit kleinood.

■ Zul je altijd zien. Maak je in je review over Formula One 2005 een paar slechte grappen over de combinatie Christijan Albers, Minardi en achteraan rijden, wordt de beste man vijfde tijdens de GP van Indianapolis.

■ Van de zes auto's, maar toch.

■ De eerste feiten over de next gens zijn nog nauwelijks bekend gemaakt of men begint al druk te speculeren over wie er gaat winnen en wie de verliezer zal zijn. Volgens het Amerikaanse onderzoeksbureau DFC Intelligence zal Sony ditmaal maximaal 50% van de markt bereiken met de PS3. Met de PS2 was dat nog ruim 70%. Voor de Xbox 360 is dit maximum gesteld op 40% en voor Nintendo op 35%.

■ Microsoft is in ieder geval zelfverzekerd. Ze roepen nu al dat ze binnen een jaar een installed base van 10 miljoen zullen hebben. En dan moet Sony nog beginnen...

■ De eerste porno is uitgekomen voor de PSP en Sony is er niet down mee. Ze hebben gekeken of ze bedrijven juridisch konden verbieden om porno op de UMD-schijfjes te plaatsen, maar dat kon niet.

■ Wij hebben niks tegen porno maar porno kijken op een PSP. Dat is toch niet handig?

■ Er gaan sterke geruchten dat de Game Boy Micro in november uit zal gaan komen.

■ Hè, hè, er is eindelijk iemand wakker geworden. Vodafone heeft de mobiele telefonie industrie gewaarschuwd voor de vele 'crap'-games voor de mobiele telefoon.

■ Waar concurrentie al niet goed voor is. Volgens de baas van NCTsoft is het grote succes van World of WarCraft er de oorzaak van geweest dat zijn game, Guild Wars, big time scoort. Gamers blijken eerst door WoW het MMORPG-virus te pakken te krijgen en dan vanwege het geld-ding over te stappen naar Guild Wars.

■ Het gezeik over 'voorgebakken filmpjes' lijkt nut te hebben gehad. Microsoft geeft nu bij hun screenshots soms aan dat ze 'gegarandeerd ingame' zijn. Alsof het eetwaren zijn, 'gegarandeerd vetvrij'.

ASTERIX

TOP 5

VIJF REDENEN WAAROM GAMERS TIJDENS DE VAKANTIE GEEN SUCCES BIJ DE VROUWTJES HEBBEN

1. Hoe goed je ook zoekt, er zit geen manual bij een vrouw, noch is er een tutorial voor seks beschikbaar.
2. Vrouwen gaan niet graag met een lijk naar bed. Dus wie weet moet je eerst maar eens wat aan die LAN-tint doen.
3. Omdat je tijdens het versieren geen meerkeuze antwoorden onder haar in beeld krijgt.
4. Het blijkt na al die jaren vol chat-taal best lastig om normaal te converseren. En weet zij veel dat een 'fragrate' niet op haar ass slaat.
5. Coöp is de minst populaire multiplayvariant en dat ga je merken in bed.

VIJF REDENEN WAAROM GAMERS TIJDENS DE VAKANTIE WÉL SUCCES BIJ DE VROUWTJES HEBBEN

1. De uitzonderlijke hand-oog coördinatie van de gamer komt eindelijk van pas.
2. Gamers stellen zich vrijwel altijd vrouwvriendelijk op, zolang ze maar niet verslagen worden met Pro Evo of Quake Arena. En hoe groot is die kans nou?
3. Je hebt het hele jaar al geen seks gehad, dus die Solid Snake van jou is 's nachts onverzadigbaar.
4. Gamers gaan niet vreemd. Want zeg nu zelf, wanneer kom je nu het huis uit?
5. Gamers beleven tenminste wat, virtueel weliswaar, maar toch. Al die gasten met hun breezer-praat, dat kan toch geen concurrentie zijn.

ZOMERVAKANTIE EN GAMES GAAN NIET SAMEN

Een ongeschreven wet binnen de game-industrie luidt dat zomertijd games-komkommertijd is. De vraag is nu: klopt dit wel? Of moet de industrie die regel maar eens bij gaan stellen?
Een korte blik op de releaselijsten voor juli en augustus leert dat er inderdaad minder spellen uitkomen dan rond de Kerst maar dat je allesbehalve van een schaarste kan spreken. EA blijft gewoon elke maand games uitbrengen (Medal of Honor, Battlefield, Batman) en ook Ubisoft, Contact Data en Atari houden geen zomerslaap.
Microsoft heeft Conker, Nintendo straks de nieuwe Donkey Konga, Capcom Killer 7, Sony ondermeer Tekken 5 en Formula One 2005 en zo kunnen we nog wel even doorgaan.
Aan de uitgevers ligt het dus niet. Zijn het dan de gamers die het 'm doen? Het antwoord is een glashard 'ja'. Uit verkoopcijfers blijkt dat zodra de zon gaat branden, gamers opeens de consoles en PC links laten liggen.
Medewerkers van diverse uitgevers geven aan dat de verkoopcijfers in de zomermaanden altijd behoorlijk onder het gemiddelde liggen, en dat dat zelfs voor regelrechte toppers geldt.
Blijkbaar besteedt men het geld liever aan Breezers en tergend lange busritten naar Salou dan aan de toffe spellen die tijdens de zomermaanden weldegelijk uitkomen.


Batman Begins

WELKE GAME GEEFT JE HET BEST EEN VAKANTIEGEVOEL?





PRIJSVRAAG

ZET DE PU VOORAAN!

We zijn er natuurlijk apetrots op dat we jullie, in tegenstelling tot veel andere bladen, ook in deze zomermaand van een nieuwe uitgave voorzien en om dat duidelijk te maken moet jij ons helpen.
Zet de PU overal in het schap vooraan! Check de boekhandel of supermarkt bij jou in de buurt en maak een foto van jezelf en het schap waarin je PU hebt gepimpt.
Mail deze foto voorzien van je naam, adres en naam en plaats van de winkel naar: powerweb@powerunlimited.nl.
Voor de beste inzendingen hebben we de volgende prijzen:
EEN DS OF PSP MET GAME NAAR KEUZE
10 X 2 GRATIS TOEGANGSKAARTEN VOOR DE POWER UNLIMITED GAMEPLAY
5 X EEN BEZOEKJE AAN DE PU REDACTIE

In hoe meer verschillende schappen je de PU promoot, hoe meer kans je maakt!



POWERSPY

■ En we eindigen met een triest bericht. Die geile kutkikker van de TV krijgt zijn eigen spel. Waar gaat de wereld naartoe? Laat het dan alsjeblieft iets zijn waarin je de Crazy Frog helemaal naar zijn moer kan knallen.
■ En in de VS en Engeland zal je zonder piemeltje te zien zijn want dat is schadelijk voor de kindertjes. Nee, die stomme ringtone tien keer per dag moeten aanhoren, dat is tof voor je hoofd!!!

COMMENTAAR GAMES OP DE MAC DANKZIJ INTEL

Als je ergens nieuw bent, is het soms beter om je mond te houden, zeker als het gaat om gevoelige onderwerpen. Dus dat heb ik gedaan. In het vorige nummer. Maar we zijn nu een maand verder en dus ga ik het roepen: ik ben gek op Mac. Niet op kleffe broodjes hamburger, maar op Macintosh-computers van Apple.

Toen ik drie jaar geleden mijn eigen blaadje ging maken, kwam ik via de vormgever voor het eerst met een Macintosh in aanraking. Ik raakte op slag verliefd, en dumpte meteen mijn PC-laptop voor een Apple iBook, een switch waar ik nooit spijt van heb gekregen.
Alhoewel... op mijn Mac ziet alles er oogverblindend mooi uit, is het zo virusvrij als een pasgeboende wasbak en zo stabiel als een betonpilaar... maar voor één ding moet je een Mac niet kopen. En dat is nou net waar het in dit tijdschrift om draait: games spelen.


Apple oprichter Steve Jobs

TRAGER EN LATER

Goed, World of Warcraft draait op Macs, en een handjevol toppers wordt overgezet, zoals De Sims 2 en Doom 3. Maar het blijven overzettingen: trager en later dan hun Windows-broeders.
Dat zit zo: Macs zijn gebaseerd op de PowerPC-architectuur van Motorola en IBM, die zó sterk verschilt van de x86-architectuur van Windows-PC's, dat het ontwikkelaars veel werk kost om een spel geschikt te maken. (Ironisch genoeg zijn Xbox 360, PlayStation 3 en Nintendo Revolution allemaal gebaseerd op PowerPC.)

IN EEN POEP EN EEN ZUCHT

Maar... er is verandering op komst! Begin juni kondigde Apple's charismatische oprichter en beleidsbepaler Steve Jobs aan dat Apple een samenwerking met Intel is aangegaan. Het resultaat: de Mac gaat de komende twee jaar overschakelen van PowerPC naar x86. Over een tijdje draaien alle Apple-computers dus op chips met dezelfde architectuur als Windows-computers.
Volgens Apple betekent dat niet dat je straks op je ouwe Intel-bak Apple's besturingssysteem Mac OS X kunt draaien. Daarvoor heb je nog steeds zo'n strak ontworpen, zorgvuldig gebouwde Mac nodig. Maar experts zijn wel van mening dat het draaien van Windows-games op Macs eenvoudig gaat worden, en mochten bestaande games niet werken, dan kunnen spelontwikkelaars hun games er in ieder geval in een poep en een zucht geschikt voor maken.

NIET LEUK

Dat is niet voor iedereen leuk nieuws; de mannen die hun brood verdienen met het overzetten van Windows-games naar OS X zitten met hun handen in het haar. Hoe gaan zij rondkomen als hun werk niet meer nodig is?
En het is natuurlijk ook niet leuk voor mijn collega's bij dit blad, die straks hun ogen zullen uitkijken wanneer ik mijn prachtige nieuwe Mac demonstreer met alle voordelen van dien... én de vetste nieuwe games! Tja, soms is de waarheid waar groentjes mee aankomen keihard.

MINI-NIELS

TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	89	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	86	[illegible]
SWAT [illegible]	85	[illegible]
[illegible]	84	[illegible]
[illegible]	83	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
PLAYSTATION 2		
Psychonauts	89	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
XBOX		
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	89	[illegible]
[illegible]	86	[illegible]
[illegible]	86	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
GAME BOY ADVANCE		
[illegible]	86	[illegible]
NINTENDO DS		
[illegible]	82	[illegible]

Jeroen: Eigenlijk alles wat ik op de PSP / GBA SP / DS speel. Lekker buiten op een terrasje onder de parasol

Jurjen: Super Mario Sunshine. Die game ademt het vakantiegevoel uit in alle facetten.

Jan: De adventures van Monkey Island. En dan vooral door de exotische locaties.

[illegible]

I.J.: Far Cry. Dat eiland..

Ed: [illegible]





JAPANEWS

Hij kwam weer eens aanzetten, onze Sushi connectie. Allereerst met een paar hele toffe Nintendo DS'jes, in verschillende kleurtjes en met een heel stijlvol draadmodel van een bekend Nintendo personage. Helaas kun je alleen via het Japanse Club Nintendo in aanmerking komen voor deze gave hebbedingetjes.



En wat dacht je van dit hele vette screenshot van Winning Eleven 9 (ofwel Pro Evolution Soccer 5 in Europa). Check die kwaliteit!



Nog meer plaatjes had onze Sushi boer in de aanbieding. Deze van Soul Calibur III bijvoorbeeld. De nadruk ligt op het creëren van je eigen personage.



Tot slot wilden we jullie deze niet onthouden. Een dikke vette bladzijde uit een niet nader te noemen Japans games magazine, over Final Fantasy Advent Children.



POWER UNLIMITED PRESENTEERT

"OP JACHT NAAR DE GOLD AWARD"



Bij deze "vakantie-PU" zit een soort van mini-ganzenbord. Ideaal om mee te nemen deze zomer en onderweg of in tent/hotel/appartement met z'n allen mee te spelen.
Je kruipt in de huid van een spelontwikkelaar en merkt dat de weg naar een eventuele Gold Award bezaaid ligt met meevallers, hindernissen en tegenslagen...

SPELREGELS

Het spel speel je met 2 tot 6 spelers.
De jongste begint met het gooien van de dobbelsteen die daarna met de klok mee doorgegeven wordt.
Je verplaatst je "figuurtje" (bijvoorbeeld een muntstuk) het aantal ogen dat je gegooid hebt. Stuit je op een vakje met een opdracht, lees dan hardop de opdracht voor en voer deze uit. De speler die als eerste zijn of haar Gold Award in ontvangst neemt en dus **precies** op vakje 64 belandt, is de winnaar.

SPECIALE VAKJES

3 Jan hoort van je spelconcept en is nu al helemaal lyrisch, ga door naar vakje 6.

5 Een game over een Franse ninja die stokbroden gebruikt in plaats van katana's stelde Steven zo teleur dat hij jouw idee onmiddellijk met de grond gelijk maakt. Ga terug naar start.

11 Een concurrent werkt aan hetzelfde idee voor een spel. Ga zelf 3 vakjes terug en plaats een andere speler naar keuze, 3 vakjes vooruit.

15 Boris is net als Jan helemaal weg van je concept en besluit een handje te helpen. Ga 5 vakjes terug.

18 Steven is vereerd dat je het hoofdpersonage naar zijn hondje Piccolo hebt vernoemd, ga door naar vakje 22.

21 J.J. vindt de game nu al niet realistisch genoeg, sla 2 beurten over om veranderingen aan te brengen.

24 De Booth Babe op je E3 stand had geen slipje aan, alle aandacht ging dus uit naar haar en niet naar je game. Sla 1 beurt over.

26 De Alpha versie waar in een verdwaasde schrijver de hoofdrol speelt, valt bij Mini-Niels goed in de smaak, ga 3 vakjes vooruit.

30 J.J. verklapt je spelconcept aan een andere uitgever die meteen de licentie opkoopt, je zit nu met een spel waar je niets aan hebt. Je moet iets nieuws bedenken. Je mag pas verder als je 6 gooit of een concurrent je inhaalt.

33 Jan eist steekpenningen voor het schrijven van een positieve preview. Sla 1 beurt over.

35 Bij het spel zit zo'n goed uitgewerkt cheat menu, dat zelfs Ed in staat zou zijn het uit te spelen. Ga door naar vakje 40.

39 BIG doet een inval in het PU hoofdkantoor en neemt alle door jou opgestuurde preview versies mee op verdenking van illegaliteit. Ga terug naar 32.

42 Jurjen was in zijn nopjes met het persreisje naar Hawaii en belooft plechtig een hele lovende recensie te schrijven. Ga door naar vakje 46.

45 De goodies die je bij je perspakket hebt meegestuurd, vallen niet in de smaak bij Niels. Sla 1 beurt over.

50 Op de releaseparty die je gaf werd Boris zo ontzettend dronken dat hij de eerste weken niet meer in staat is de game te reviewen. Ga terug naar vakje 43.

52 De hele redactie wil dit spel spelen en het wordt de coverview deze maand. Ga door naar vakje 59.

53 Jeroen gebruikt je review CD per ongeluk als onderzetter voor zijn koffiemok. Het schijfje is onleesbaar door de koffievlekken. Sla 1 beurt over.

54 Jurjen is helemaal in zijn nopjes met deze zeer vooruitstrevende Nintendo DS game. Ga door naar vakje 61.

57 Voor Mini-Niels is het zijn eerste reviewkadertje voor de PU en hij blijft maar twijfelen over het cijfer. Gooi 4, 5 of 6 om één vakje vooruit te mogen.

60 Op de redactievergadering hebben Boris en Jurjen een flinke discussie over het eindcijfer, er wordt gescholden en met bier en bitterballen gesmeten. Sla 2 beurten over.

64 Gefeliciteerd met je GOLD AWARD. Het stempel dat laat zien dat je een kwalitatief schitterende game hebt afgeleverd.

COMMENTAAR ZOMER & GAMES: MISMATCH OF UITKOMST?

Veel mensen denken dat gamen en de zomer niet samengaan. Ik ben het daar niet helemaal mee eens. Natuurlijk is het mega irritant dat de zon soms zo fel op je monitor schijnt dat je geen hol ziet. Regelmatig zit ik dan ook midden op de dag met de gordijnen dicht in mijn huis, of heb ik een handdoek over mijn hoofd en de monitor hangen, en dat werpt toch vragen op bij de buren...
Ook krijg je plakkerige controllers en muizen als ze te lang met je zweetklauwen in aanraking komen.
Maar tegenover die kleine huiselijke misère, staat dat de zomer juist een uitkomst is als het gaat om het wegwerken van de achterstand die ik in de winter/lentemaanden heb opgelopen. Er komt in juni, juli en augustus immers beduidend minder uit.
Ook is de zomer voor mij het tijdperk dat de handheld weer dagelijks in mijn handen terug te vinden is. Want als ik binnen zit, zal ik hem niet zo snel aanraken, dan lonkt mijn PC, Xbox, PS2 of NGC toch meer. Maar buiten, in het zonnetje, bij het zwembad, op het balkon, in het vliegtuig of op het strand, is en blijft de handheld toch echt een uitkomst.
Kortom, dat hele negatieve gedoe over gamen en de zomer moet maar eens afgelopen zijn. Wees blij dat er geen 187678387789 games tegelijk uitkomen. Je kunt ze toch niet allemaal spelen, laat staan kopen. En wie gaat er nu zeven weken naar Salou toe?
Nee, de zomer stelt ons allemaal in staat verloren terrein in te halen, en daarbij neem ik tegenlicht en zweetklauwen graag voor lief.

J.J.

E3 AWARDS KRITISCH BEKEKEN

Zoals altijd zijn naar aanleiding van de E3 weer de befaamde E3 Critics Awards uitgereikt. Ruim dertig vooraanstaande Amerikaanse media schreven een juryrapport en kwamen met bijgaande uitslag. Namens de PU neemt Jan de lijst even kritisch door.

BEST HANDHELD GAME

NINTENDOGS
(NINTENDO DS)

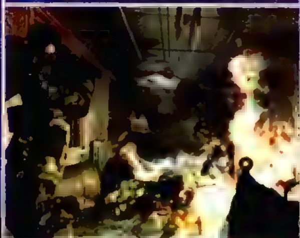
Hier is misschien wat voor te zeggen, al zullen veel stoere gamers deze game niet gaan spelen. In wezen is dit een voortzetting van de Tamagotchi hype van een paar jaar geleden. Beetje twijfelachtig dus...



BEST ACTION GAME

F.E.A.R. (PC)

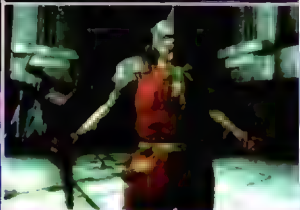
Top! F.E.A.R. lijkt een hele spannende, sfeervolle shooter te worden die naast keiharde actie ook de verhaallijn serieus neemt.



BEST ROLE PLAYING GAME

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
(PC / XBOX 360)

Helemaal terecht, met de kanttekening dat er weinig concurrentie was op RPG gebied. Maar die enorme, non-lineaire, grafisch likkebaardende spelwereld is natuurlijk fantastisch.



BEST HARDWARE/PERIPHERAL

PLAYSTATION 3

Wellicht wat voorbarig maar op basis van de specs op papier kan de PS3 een gruwelijke allround console worden.



BEST ORIGINAL GAME

SPORE (PC)

Absoluut. Zeker tussen alle sequels en prequels waar je over struikelde. Een spel waarin je begint als amoebe en uiteindelijk rondreist in verschillende sterrenstelsels met duizenden planeten. Origineel en ambitieus!



BEST CONSOLE GAME

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
(GAMECUBE)

Hier zullen velen het mee eens zijn. Een klassieker in de maak en nu al hoog genoteerd op vele verlanglijstjes van gamers wereldwijd.



BEST PC GAME

SPORE

Mmm. Ik weet het niet. Het was vooral een aparte game. Maar het beste spel op de PC? Ik kijk zelf meer uit naar AoE III en F.E.A.R.

BEST ACTION/ADVENTURE GAME

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
(GAMECUBE)

Twilight Princess wordt zoals het er nu naar uitziet, inderdaad een avontuur om je vingers bij af te likken. Maar deze prijs had van mij ook naar Shadow of the Colossus mogen gaan.

BEST FIGHTING GAME

SOUL CALIBUR III
(PLAYSTATION 2)

Niet heel vernieuwend, wel erg entertaining en ook hier geldt: weinig concurrentie.



BEST RACING GAME

BURNOUT REVENGE
(PLAYSTATION 2, XBOX)

Tja, ik weet het niet. Burnout Revenge zag er absoluut weer heel tof uit maar toch wel meer van hetzelfde. De nieuwe Need for Speed met cops versus robbers sprak mij persoonlijk veel meer aan.



BEST SPORTS GAME

MADDEN NFL 06
(ALLE PLATFORMEN)

Typisch Amerikaanse keuze. Toegegeven, Madden biedt ieder jaar kwaliteit maar Knock-Out Kings op de PlayStation 3 zag er ook gruwelijk uit en Top Spin 2 op Xbox 360 kon eveneens bekoren.



BEST PUZZLE/TRIVIA GAME

WE LOVE KATAMARI
(PLAYSTATION 2)

Compleet absurd en geschift. En daarom volkomen verdiend. Ook al nemen we deze game niet echt serieus.



BEST ONLINE MULTIPLAYER

BATTLEFIELD 2 (PC)

Gezien het enorme succes van Wolrd Of WarCraft vind ik dat die game wederom deze prijs had moeten krijgen. BF 2 is absoluut fantastisch maar 2.000.000 WoW gamers can't be wrong.



BEST SIMULATION GAME

SPORE (PC)

Dit is wel een hele makkelijke, omdat er nauwelijks andere simulaties waren. Maar oké, dit is wel een verdiende prijs. Al was het maar omdat anders De Sims 2 op consoles had gewonnen en Spore is natuurlijk 100.000 keer origineler.

SPECIAL COMMENDATION FOR GRAPHICS

KILLZONE (PLAYSTATION 3)

Hilarisch en pathetisch tegelijk. Oftewel 'hoe trapt de professionele pers massaal in een hype?' What's next? Pixar Studios die een filmpje gaat maken over hoe Xbox 720 games er in 2009 eventueel uit zullen komen te zien?



BEST STRATEGY GAME

COMPANY OF HEROES (PC)

Hier ben ik het absoluut niet mee eens. Toegegeven, de mix Call Of Duty meets Panzers zag er goed uit maar het was me niet duidelijk wat je nu precies moest doen. Age of Empires III of de add-on voor Rome: Total War had deze prijs moeten winnen.



BEST OF SHOW

SPORE (PC)

Dit is de prijs die iedereen wil winnen. De overall beste game. En die gaat dus naar Spore, die reeds drie prijzen op zak heeft. Ik vind het tof dat de pers massaal voor originaliteit gaat, maar tegelijkertijd heb ik mijn twijfels of dit net zo groot en succesvol gaat worden als De Sims. Een opvallende en twijfelachtige keuze.

JAN

HITMAN BLOOD MONEY

VERWACHT: OKTOBER 2005

HITMAN

BLOOD MONEY



De koele killer in maatkostuum laat dit najaar voor de vierde keer zijn glimmende schedel zien. Blood Money zoekt ook deze keer de grens van het toelaatbare op.

Hoe zou het voelen om huurmoordenaar te zijn? En dan niet zomaar eentje, nee, de allerbeste ter wereld; de dodelijkste, die zonder enig gevoel zijn doelen omlegt.
Het is een vraag die zich bij iedere Hitman game opdringt. En na een aantal ietwat verwrongen verhaallijnen, gaat Blood Money terug naar de oorsprong van het 'huurmoordenaar zijn': moorden om geld. Een puur zakelijke aangelegenheid dus, waarbij je als brute biljartbal op de meest onmogelijke plekken diverse kopstukken moet ombrengen.
Hoe je dat doet is weer helemaal aan jou, en daarbij heeft Blood Money qua gameplay meer lugubere vrijheid dan alle drie vorige Hitman games bij elkaar.

DODELIJK MOOI

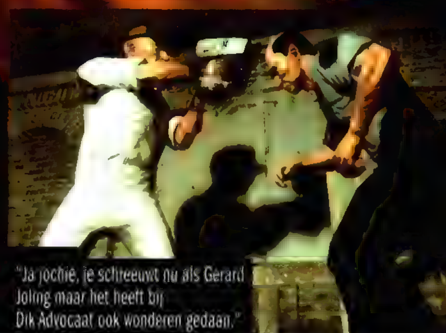
Met ieder deel wordt de Hitman serie beter en dat is voor een groot deel te danken aan de verfijning van

+ Nieuwe look & features zijn van een zeer hoog niveau.

− Alles staat of valt bij de afwerking, die moet 100% zijn!



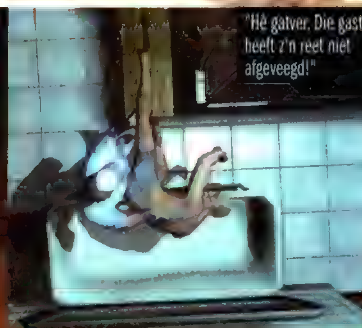
"Kolere, die ouwe lijkt wel dood. Ik begin zelf maar vast."

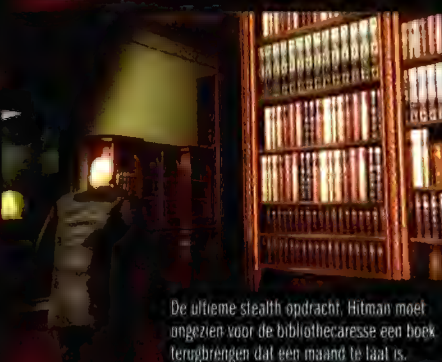


"Ja jochie, je schreeuwt nu als Gerard Joling maar het heeft bij Dik Advocaat ook wonderen gedaan."


"Mmmmm, had ik nou m'n reet afgeveegd of niet?"


"Vertel eens, hoe hou jij je overall zo hagelwit?" "Geen idee, ik ben getrouwd."


"Hè gatver. Die gast heeft z'n reet niet afgeveegd!"


De ultieme stealth opdracht. Hitman moet ongezien voor de bibliothecaresse een boek terugbrengen dat een maand te laat is.

de controls. Dat ontwikkelaar IO Interactive drie delen nodig had om de boel in dat segment een beetje op orde te krijgen, geeft te denken maar voor nummertje vier gaat het roer flink om.
De game lijkt om te beginnen totaal niet meer op de vorige spellen. Dat is deels te danken aan de nieuwe Glacier engine waardoor het spel een veel voller, gedetailleerder uiterlijk heeft gekregen. De harde iet-wat cartoony look van weleer is gebleven maar er is nu veel meer ruimte voor grimassen, overtuigende animaties, nog hardere sterfscènes en een enorm rijke, levende (speel)omgeving.
Zo speelde ik een level in een casino in Las Vegas. De kitscherige pracht en praal van die enorme verlichte gokhuizen kwam prachtig in beeld, compleet met fonteinen, vuurwerkshows, duizenden lichtjes en glimmende opsmuk die casinogasten moeten doen geloven dat ze in een hemel op aarde zijn beland. In het casino zie je tientallen gasten en gokkers hun ding doen terwijl overal fruitautomaten aan het rollen zijn, waarbij je de individuele rolls met de harten azen, zwarte bessen, klokken en zevens in real-time voorbij ziet draaien. Over details gesproken!

CLEAN KILLEN

Stealth speelt weer een belangrijke rol en is prachtig uitgewerkt. Zo kan Codename 47 in een lift stappen, het bovenluikje openen, in de liftschacht klimmen en wachten tot zijn slachtoffer de lift in stapt. Vervolgens trek je de stakker met je wurgkoord aan zijn nek in een ruk omhoog. Kill volbracht.
Het heeft zeker ook zin om je stealth capaciteiten te perfectioneren want hoe cleaner en minder opvallend de kill, hoe meer geld je krijgt van je opdrachtgevers. En als je er in slaagt om de moord zo uit te voeren dat het een ongeluk lijkt, krijg je de ultieme som geld uitbetaald.
Met je verdiende geld kun je je wapens upgraden met dure silencers, betere vizieren, betere munitie, een modificatie waardoor je wapen stabieler wordt of sneller doorlaadt en meer aangename werktuigen des doods.

MOORDDADIG LEUK

Dit alles hoeft je er natuurlijk niet van te weerhouden om lekker gemeen te werk te gaan. Dat was ook altijd de kracht van de Hitman serie: de gigantische hoeveelheid mogelijkheden om een kill te volbrengen.
Zo kun je een doelwit dat in een bubbelbad op een balkon zit, natuurlijk eenvoudig een kogel door het hoofd jagen door op hem af te stappen en een gun met demper tegen zijn slaap te drukken. Maar is het niet veel leuker om een verdieping lager de complete onderkant van het bubbelbad los te schieten en de inzittenden te pletter te zien vallen??
Een van de missies leidt je naar Parijs waar je een operazanger moet doden tijdens een repetitie. De operazanger is net bezig met het instuderen van zijn sterfscène. Ook nu zijn de mogelijkheden talloos. Sneak de coulissen in en sla toe vanuit het donker. Of nog beter, klim de vip-loge in en schiet vanuit de zaal met een sniperrifle de operazanger neer. Nee wacht! Schroef in Phantom Of The Opera style de bouten los van de enorme kandelaar die boven het podium hangt en laat de zwaarte kracht zijn werk doen. Of nee, ik heb nóg een betere! Verwissel het rekwisietenpistool met een échte gun en laat de tegenspeler van het slachtoffer het vuile werk opknappen.
Deze moorddadig leuke diversiteit is toch om je vingers bij af te likken?

"ALS JE ER IN SLAAGT OM DE MOORD ZO UIT TE VOEREN DAT HET EEN ONGELUK LIJKT, KRIJG JE DE ULTIEME SOM GELD UITBETAALD."


"Oké maat. Alles rustig hier. Zullen we dan maar effe gaan line-dancen?"

DE MENS ACHTER DE MOORDENAAR



Adam Lay is de producer van Hitman: Blood Money. Onlangs liepen we hem tegen het lijf en maakten we van de gelegenheid gebruik de man een aantal vragen te stellen.

PU: Dit is al jullie vierde Hitman. Worden jullie nooit eens moe steeds dezelfde game te maken? Is het nog steeds uitdagend genoeg?
Lay: Absoluut. Iedere nieuwe Hitman game is voor ons een uitdaging geweest en Blood Money is de grootste uitdaging voor IO ooit. Het spel is al een aantal jaar in ontwikkeling. En met de nieuwe grafische engine en veel nieuwe gameplay features blijven de uitdaging en de mogelijkheden creatief te zijn groot.
PU: Hoe ver willen jullie gaan als het gaat om op brute manieren iemand om te brengen? En zijn er die echt niet kunnen volgens jullie filosofie?
Lay: We gaan zo ver als de censuur ons toestaat (grijns!) Serieus... de focus bij Hitman was altijd om met ideeën te komen om op nieuwe en spannende manieren hits te maken en niet per se om een bloedbad aan te richten. De manieren om mensen bruut om te brengen zijn vaak geïnspireerd op alledaagse objecten: hamers, tuingereedschap enz. In Blood Money kan de speler nog meer gebruik maken van huis-, tuin- en keukenobjecten om een moord te plegen. Daarnaast introduceren we een nieuwe feature waarbij je 'ongelukjes' op kunt zetten voor jouw nietsvermoedende slachtoffer, zodat het lijkt alsof de stakker in kwestie gewoon vette pech heeft gehad.
PU: Het voelt alsof de serie per deel donkerder wordt. Is dat bewust gedaan?
Lay: Per deel ontwikkelt Codename 47 zich, en dus ook de game. Contracts was een donkerdere game dan Silent Assassin vanwege de verhaallijn en grimmige onderwereldlocaties die je aandeed. Blood Money zal de volwassen gameplay handhaven tezamen met de gitzwarte humor waar de game om bekend staat.
PU: Hitman is altijd een singleplayer only game geweest. Wat zijn jullie gedachten over multiplayer?
Lay: De Hitman serie is altijd een ultieme singleplayer ervaring geweest. Als dodelijkste huurmoordenaar van de wereld leid je een eenzaam bestaan. Solitair leven is 'part of the deal' als je de beste van de beste wilt zijn in deze branche (lacht). Tijdens de verhaallijnen van de vorige Hitman games, had Codename 47 weinig contact met anderen. Hij werkt alleen en voor zijn eigen gewin, niet om de wereld te redden. Zijn motivatie is geld. Codename 47 in een multiplayer omgeving plaatsen zou deze hele filosofie teniet doen.



JURJEN

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

VERWACHT: Q3 2005



BLOED

In het universum van Mortal Kombat gaat het helemaal niet om het spel. Het gaat om het bloed. Het bloed dat opspat als Baraka de messen aan zijn armen gebruikt om het lichaam van een tegenstander in stukken te snijden. Het bloed dat uit Sub-Zero zijn keel lekt als Scorpion er zijn karakteristieke speer doorheen heeft gejaagd. Het bloed dat uit de romp van een tollende Sonya gutst als Sub-Zero haar hoofd compleet met ruggengraat uit haar lichaam heeft gerukt. Dat soort bloed. Nepbloed, wel te verstaan.

SEKSKAARTEN VAN DE KERMIS

Mortal Kombat neemt nog steeds een unieke plaats in binnen de wereld van de vechtspellen. Dat komt vooral door het nauwelijks te beschrijven sfeertje. Heerlijk fout en ranzig, maar dan op een gezellige manier. Zo compleet over-the-top, dat de vette knipoog je als jongere nauwelijks kan ontgaan. Oudere mensen begrijpen er helemaal niets van, en dat maakt het spelletje alleen nog maar spannender. Het geeft Mortal Kombat de opwindende aantrekkingskracht van verboden fruit, sekskaarten van de kermis die onder je kussen liggen verstopt.
Tot op heden kwam de Mortal Kombat-beleving alleen maar in de overbekende man-tegen-man-gevechten goed uit de verf. Het avontuurlijke Mythologies met een hoofdrol voor Sub-Zero was een aanfluiting.

MORTAL KOMBAT
SHAOLIN MONKS

Ik hing net met mijn iPod in een luie strandstoel en deed even mijn ogen dicht. Het biertje in mijn hand was ik vergeten. Op golven lome lounge-muziek dreven mijn gedachten terug naar de E3 van 2005. Via Mortal Kombat Shaolin Monks gleden mijn gedachten verder terug in de tijd. Naar de dagen van de allereerste Mortal Kombat.

Mensen vragen mij wel eens: 'Jurjen, waar was jij toen de eerste Mortal Kombat een kleine rel veroorzaakte in Nederland?'
Ik zeg dan: ik werkte bij de Nintendo Spellijn. Ik nam daar telefoontjes aan van mensen die problemen hadden. Problemen met de games voor Nintendo-systemen. Ze kwamen er niet uit. Dus belden ze mij. Het was 1994. Mortal Kombat was op het moment van release de meest bloederige game aller tijden. Zó bloederig, dat er in Nederland Kamervragen over werden gesteld. Zó bloederig dat Nintendo het bloed uit de SNES-versie had laten halen. Ervoor in plaats vlogen nu bij elke rake klap witte zweetwolkjes door de lucht.

FLAMEN

Niet elke beller was even vriendelijk. Geloof me, flamen bestaat langer dan internet. 'SEGA rules!', werd er wel eens geroepen. Of 'Nintendo dood!' Het was 1994, toen leefde SEGA nog.
Veel bellers waren kwaad op mij, omdat er geen bloed zat in de SNES-versie van Mortal Kombat. In de versie voor de MegaDrive van SEGA zat wel bloed, al moest je een code invoeren om het bloed te activeren. In de versie voor de SNES zat zelfs niet zo'n code!
Mijn verweer was dan altijd dat de SNES-versie beter speelde. En wat maakte het nu uit dat er geen bloed in zat? Het ging toch om het spel?
Ik kom daar in 2005 graag op terug.

DE REST VAN DE CREW

Voor zover nu bekend, is het alleen mogelijk om met Lui Kang en Kung Lao te spelen maar dat betekent niet dat dit de enige bekende gezichten zijn die je in Shaolin Monks zult ontmoeten.
We kwamen Baraka tegen als eindbaas. Reptile liet zich zien om direct daarop weer te verdwijnen. Johnny Cage schoot ons te hulp.
Door goed te presteren komen ook andere bestuurbare personages beschikbaar, wat de levensduur van de game zeker ten goede zal komen.


Ook hier Harry Potter invloeden, zoals de dementors.


Als Beatrix dat hoedje ziet, wil ze meteen weten waar het gekocht is.


Het ging er weer stevig aan toe in homo-erotisch café De Bruine Snor tijdens de wekelijkse Dildonderdag.


Kung Lao draagt z'n schaamlap achterstevoren zodat z'n tegenstanders niet zien wanneer het 'm dun door de broek loopt.


Liu Kang hangt z'n tegenstanders altijd netjes aan de kapstok.

Omdat zelfs man-tegen-man-gevechten op den duur gaan vervelen, raakte ik een beetje op de serie uitgekeken. En toen kwam Shaolin Monks.

SPELOPZET

Aan het begin van Shaolin Monks kun je niet kiezen uit achtenveertig poppetjes maar zijn enkel Lui Kang of Kung Lao te selecteren. Het is ook mogelijk ze allebei te kiezen voor de samenwerkingsmodus, mits een vriend natuurlijk zin heeft om met je mee te doen.

Als de eerste vijanden het beeld in waggelen, merk je dat je niet bent gebonden aan een rechte lijn, maar dat je in alle richtingen kunt lopen, vechten en springen.

Vuurballen, trappelsprongen, teleportaties, vliegende cirkelzaaghoeden, alle klassieke moves van Lui Kang en Kung Lao zijn natuurlijk present. Deze worden in de loop van het avontuur uitgebreid met krachtiger varianten en nieuwe moves. Voor extra brute actie komen gaandeweg ook fatalities, multalities en brutalities beschikbaar.

VAN DE GROND

De gevechten zijn razendsnel, waarbij eenvoudig en effectief kan worden gewisseld tussen diverse vijanden in combo's die gemakkelijk oplopen tot vijftig treffers en hoger. Dit keer komen de gevechten meer dan ooit van de grond door de mogelijkheid diverse worpen, juggles en luchttechnieken uit te voeren en te combineren.

Extra leuk is de mogelijkheid met een vijand 'over te gooien' als je met een tweede speler aan de slag gaat. Verder kun je na het oppakken van een wapen, tijdelijk wapenspecifieke technieken gebruiken.

VLEESETENDE BOOM

Dat je je vijanden kunt oppakken en weggooien speelt een cruciale rol bij het oplossen van sommige puzzels. Je kunt een tegenstander bijvoorbeeld door een muur gooien om een nieuw gebied te bereiken of tegen een puntig deel van het plafond werpen, waarna dit deel door het gewicht van de vijand omlaag wordt getrokken.

Natuurlijk is het ook mogelijk om je tegenstander gewoon voor de lol in een gevaarlijk ogend deel van de omgeving te smijten, bijvoorbeeld in een vleesetende boom of katapult.

Minder MK-achtig is de mogelijkheid om als een Perzische prins langs muren te lopen en aan palen te slingeren. Hopelijk zijn dit soort momenten zorgvuldig gedoseerd, want het kwam op mij toch een beetje over als een geforceerde stijlbreuk, 'om voor variatie te zorgen'.

BRANDENDE MENSEN

Als je niets hebt met die hele Mortal Kombat-zooi, dan zal het je wellicht verbazen dat ik als spelpurist zo enthousiast ben over een game waarin vanuit historisch of speltechnisch opzicht zo weinig opzienbarends gebeurt.

Ik heb daar geen sluitend antwoord op. Er is iets bijzonders aan de hand met het fenomeen Mortal Kombat, iets waarin de gruwelijkste kanten van het menselijke bestaan naadloos samenvloeien met de meest fantastische.

Ik moest echt hardop lachen toen twee gillende brandende mensen probeerden tegen me aan te lopen terwijl Baraka probeerde zijn messen in mij te steken. Ik houd van dat soort momenten. Ik ben daarvoor in therapie, tot mijn genezing probeer ik er gewoon van te genieten.

"IK HOUD VAN DAT SOORT MOMENTEN. IK BEN DAARVOOR IN THERAPIE, TOT MIJN GENEZING PROBEER IK ER GEWOON VAN TE GENIETEN."

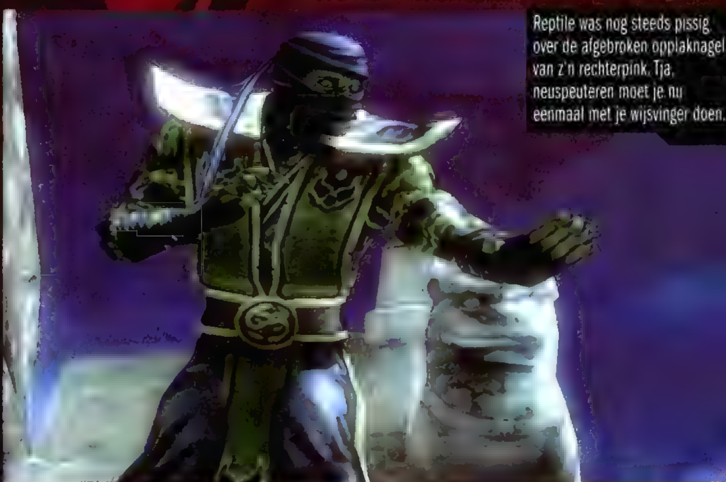
GROTE GRIJNS

Mensen vragen mij wel eens: 'Jurjen, waar was jij tijdens de E3 van 2005, toen met de Xbox 360, PlayStation 3 en Revolution een nieuw tijdperk in de geschiedenis van de videogames werd aangekondigd?'

Ik zeg dan: ik speelde Mortal Kombat Shaolin Monks op de PlayStation 2. En ik had een grote grijns op mijn mond, omdat ik zag dat het goed was.

+ De eerste levels zijn fantastisch, geheel trouw aan het Mortal Kombat-sfeertje, maar toch met een heel andere manier van spelen.

− Gezien het schematische denken van Midway tegenwoordig (elk jaar een nieuwe MK!) zou het veelbelovende begin uiteindelijk wel eens haastig afgeraffeld kunnen worden.


Reptile was nog steeds pissig over de afgebroken opplaknagel van z'n rechterpink. Tja, neuspeuteren moet je nu eenmaal met je wijsvinger doen.

VOOR NIEUW

PAL

BATMAN BEGINS

12

WINKELWAARDE

XBOX/PS2/NGC
€ 59,99

GBA
€ 44,99

PSP
€ 55,-

VOOR SLECHTS €20!

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be. Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 37,20

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAAR

E ABONNEES

OF

Muziek

ringtone maker

Actuele ringtones eenvoudig zelf maken

Charthits van CD of MP3 erin en als ringtones op de mobiel

Opnamefunctie, brede keus aan ... eenvoudig verzenden

PLUS Meer dan 500 extra fun

www.magix.com

WINKELWAARDE € 19,99

MAGIX RINGTONE MAKER GRATIS!

voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



BESPAAR TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR

Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).**

Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.

Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!

En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of ww.powerweb.nl voor de acties.

De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

T IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN). 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

NEW SUPER MARIO BROS

Het kan nog even duren voor je 'm speelt, maar Mario's échte DS-debuut is in aantocht; 3D in beeld, 2D in gameplay en met een twee-speler mode waarin de gebroeders Mario elkaar draadloos kunnen dwarsbomen. Rest één vraag: hoe avontuurlijk wordt de singleplayer?



Op de E3 stand van Nintendo had men voor de belangrijkste nieuwe DS-games in plaats van de bekende demo-pods (die je ook wel aantreft in winkels), fraaie glazen tafels en strak vormgegeven krukken neergezet. En een van de spellen die in die comfortabele setting getest konden worden, was New Super Mario Bros.
Nintendo heeft namelijk, voor het eerst sinds Super Mario World (lees: 1991), een nieuwe 2D Mario gemaakt, op de Nintendo DS. (Yoshi's Island telt niet mee, ondanks dat die game in het Westen de subtitel Super Mario World 2 droeg.)
Volgens Nintendo's officiële informatie is het "een avontuur met hoge snelheid, waarin je je een weg moet banen over velden, onder water, door kastelen en in de lucht". Uiteraard met "nieuwe en bekende vijanden".
Je begrijpt dat ik, ontspannen onderuitgezakt achter mijn tafel, meteen op zoek ging naar de prachtige omgevingen en ingenieuze platformpuzzels die eerdere 2D-Mario's zo bijzonder maakten. Ik kon mijn eerste ervaring met Super Mario World verbazingwekkend helder voor de geest halen; destijds verbaasde ik me over de vele unieke elementen die gedurende het spel met grote regelmaat werden geïntroduceerd. En dat nadat ik al tientallen andere platformgames versionden had.

TWEESTRIJD

In de E3-demo vond ik helaas weinig van dat moois. De nieuwe Mario werd daar gepresenteerd als tweespeler game, waarin Mario en z'n groene broer Luigi draadloos streden in een tijdrace om de eerste plaats.
Tuurlijk, het zag er best mooi uit; de omgevingen, vol bewegende zwammen en 3D-vijandjes, werden dynamisch in beeld gebracht met een in- en uitzoomende camera. Daarnaast kon je de Italiaanse loodgieter van muur tot muur laten springen of hem een kontstomp (vrije vertaling) laten uitvoeren.
Desondanks verschoven mijn gedachten al snel van wonderlijke Mario-avonturen naar een verbeten tweestrijd met een ietwat dikke jongen, op de kruk naast de mijne.

KENNIS?

Zij die het kunnen weten, zeggen dat de E3-versie van New Super Mario Bros. bijzonder pril was. De nadruk zou liggen op de hectische competitiestand omdat het singleplayer-avontuur gewoon nog niet klaar zou zijn voor demonstratie (voorlopig moeten we het dus doen met screenshots van slingertouwen en beeldvullende mega-Mario's).
Dat zou ook verklaren waarom Nintendo's officiële informatie spreekt van "oorflapperende (again, vrije vertaling) uitdagingen die mogelijk zijn dankzij de twee schermen van de Nintendo DS", terwijl het touch screen op de E3 enkel diende voor het selecteren van bonusvoorwerpen zoals krachtpaddenstoelen.
Terwijl dergelijke overdenkingen naborrelden in mijn gedachten, keek ik naar het vadsige ventje dat een meter van me vandaan tegen mij speelde. En ik vroeg me af: zou hij net zo veel kennis hebben van Mario-games als ik? Hij zat te ver van me af om een gesprek met hem aan te knopen, ik kon 't hem dus niet vragen. Ik kon het me in ieder geval niet voorstellen; ik dacht hem genadeloos in te maken.

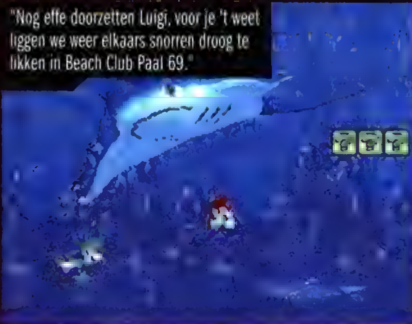
BEGINNERSGELUK?

Mario op de DS heet 'New Super Mario Bros.' maar had in de huidige uitvoering beter 'New Mario Bros.' kunnen heten. Wie de oorspronkelijke Mario Bros.-arcadegame wel eens heeft gespeeld, weet wat ik bedoel als ik zeg dat platformpjes op dezelfde manier gebruikt kunnen worden om de tegenstander te dwarsbomen.
Je weet wel, platformpjes die 'omhoog golven' als je snorremans er tegenaan laat springen. Zorg dat je dit doet als Luigi er bovenop staat en je bezorgt 'm een flinke opdonder, en jezelf een dosis broodnodige tijdwinst.
En er zijn meer manieren om de ander dwars te zitten, waaronder een Mario Kart-achtige bliksemstraal die hem laat krimpen en een blauw blok dat hem naar jouw positie transporteert, erg lullig als hij bijna wint en jij pas halverwege bent.
Voor wie het wil weten: het was dat blauwe blok dat me op het laatste moment toch nog velde in het potje tegen die dikzak. Ik balde mijn vuist. "Beginnersgeluk," mompelde ik binnensmonds, terwijl ik met de staart tussen de benen van mijn kruk stapte...

> "MIJN GEDACHTEN VERSCHOVEN AL SNEL VAN WONDERLIJKE MARIO-AVONTUREN NAAR EEN VERBETEN TWEESTRIJD MET EEN IETWAT DIKKE JONGEN."


Mario en Luigi's favoriet: het geel gestippelde lullenkop level.


Hoewel, dit level geeft de mannen ook best een lekker gevoel.


"Nog effe doorzetten Luigi, voor je 't weet liggen we weer elkaars snorren droog te likken in Beach Club Paal 69."


Als je zo dom kijkt, zie je pas goed dat ie uit Italië komt.

+ Na al die tijd weer een 2D-Mario! Met een heerlijk hectische tweespelerstand!

− Nog weinig van de verwachte Nintendo inventiviteit en genialiteit.

+ Eindelijk online?

– Achterhaalde gameplay.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

FILE #2

Na het schandalige Resident Evil Outbreak, de online Resident Evil game die bij ons niet online ging, komt binnenkort een vervolg dat deze blunder hopelijk goed gaat maken.

Ik moet heel eerlijk bekennen dat ik een nogal dubbel gevoel heb ten opzichte van de Resident Evil Outbreak games.
Het gegeven vind ik uitermate interessant en zou naar mijn mening een hele leuke en bovenal spannende spelervaring kunnen opleveren. Immers, om met andere spelers online in verschillende situaties te worden geplaatst waar, na het uitbreken van het T-virus, zombies de boel op stelten zetten, heeft heel wat potentie.
Het probleem is echter dat Resident Evil 4 de franchise onlangs een hoognodige facelift heeft gegeven en de gameplay naar de 21e eeuw heeft gebracht. De Resident Evil Outbreak games daarentegen gebruiken de gameplay elementen uit de eerdere delen als basis. Dat waren natuurlijk verschrikkelijk goede games in hun tijd maar inmiddels toch wel redelijk achterhaald.
De preview versie die ik speelde van File #2 vond ik dan ook vooral geinig vanwege het nostalgische gevoel dat het wandelen door de verschillende levels mij gaf.

JE KENT HET WEL...

Net zoals in het eerste Outbreak deel heb je meerdere losse scenario's, die jou in uiteenlopende, spookachtige omgevingen plaatsen: verlaten hutjes in het bos, ondergrondse metrogangen, de dierentuin... je kent het wel.


"Hahaha, geef me de vijf makker. Je zit in Bananasplit!"


De olifant werd een beetje boos van dat geintje met die handgranaat in de vorm van een reuzenpinda.

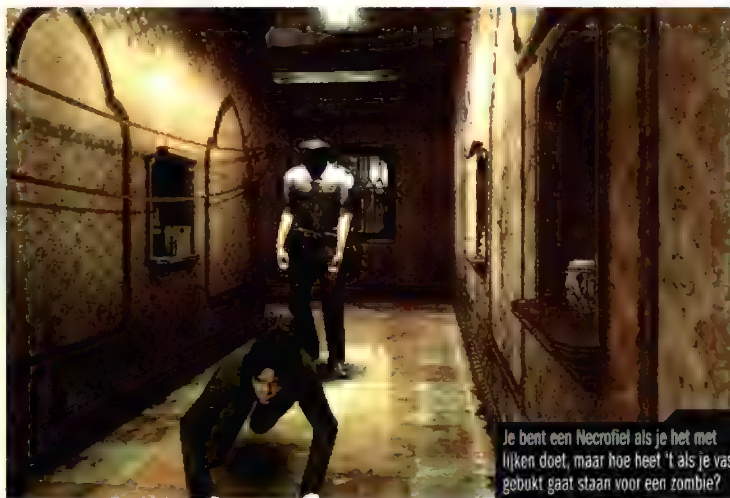
Vanuit vaste camerastandpunten zie je de omgeving, waarvan alle verschillende delen via flink wat laadtijden met elkaar zijn verbonden.
Ook de besturing stamt direct uit de eerste drie RE titels, wat betekent dat je soms flink zal stuntelen in de nauwe omgevingen om jouw personage in de juiste richting te duwen. En in deze tijden van auto-aim en strakke richtsystemen, die dus niet aanwezig waren in deze preview versie, voorzie ik grote problemen om jouw slome kreunende belagers daadwerkelijk kapot te knallen.

TWIJFELS

Maar goed, de sfeer speelt eveneens een belangrijke rol bij survival-horror games dus misschien dat de kracht van Outbreak File #2 in de vele schrikmomenten en meeslepende gebeurtenissen gaat zitten.
Helaas moet ik deze hoop meteen uit de lucht knallen want ook op dit gebied heb ik zo mijn twijfels over dit aankomende online horroravontuur.
Allereerst de personages: de stoere agent Kevin, de Japanse studente Yoko, de bijdehante journaliste Alyssa... kom op nou Capcom! Dit is weliswaar slechts een greep uit de speelbare personages, maar het ontbreekt hen stuk voor stuk aan uitstraling en originaliteit.
In de preview versie werd ook helemaal geen uitleg gegeven hoe en waarom deze mensen samen in hun penibele situatie zijn beland. Een spannende opbouw naar de eerste confrontatie met de levende doden was eveneens ver te zoeken want voor je het weet, sta je al te knallen.

VERPEST

Nu ben ik tot nu toe wel heel erg negatief, en het is natuurlijk nog een preview versie. Eigenlijk heeft de Resident Evil serie het voor zichzelf verpest. Het nu al legendarische RE4 is zo verschrikkelijk goed, dat het spelen van Outbreak een vette stap terug in de tijd lijkt.
Als File #2 nou vol zat met de creatieve elementen, spannende achtervolgingen en intrigerende personages uit RE4, dan was het een ander verhaal geweest. Al die vette shit gecombineerd met online gameplay, en ik was verkocht.
Misschien vergis ik me en blijkt File #2 uiteindelijk toch genoeg vernieuwingen te bieden maar het lijkt me sterk. Ik heb de scenario's alleen nog maar offline kunnen spelen, en als je aangewezen bent op de A.I. van je partners gaat de lol er snel vanaf. De enige hoop is dat de dynamiek van online play zijn eigen leven gaat leiden met de oude RE gameplay als basis.


Je bent een Necrofiel als je het met lijken doet, maar hoe heet 't als je vas gebukt gaat staan voor een zombie?

"NA RESIDENT EVIL 4 LIJKT HET SPELEN VAN OUTBREAK EEN VETTE STAP TERUG IN DE TIJD."

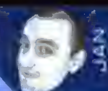

Rustig jongens, hij zoekt alleen maar z'n kaartje.

BANG

Zoals ik al eerder schreef, ik sta helemaal open voor weer een vette Resident Evil ervaring, graag zelfs. Ik ben echter bang dat ik die niet ga vinden in de Resident Evil Outbreak games, zelfs niet als dit nieuwe deel daadwerkelijk online gaat.

NGC/PS2/XBOX VERWACHT: EIND 2005

SWINGIN' APE STUDIOS • TEL: 020-7951250 • WWW.BLIZZARD.COM/GHOST



STARCRAFT GHOST

StarCraft Ghost is een Blizzard game die al ettelijke malen is aangekondigd maar steeds maar weer werd uitgesteld. Inmiddels is er een nieuwe ontwikkelaar op het project gezet en ziet het er ineens weer een stuk zonniger uit.

Natuurlijk lopen complete volksstammen te klagen over het feit dat StarCraft Ghost nog steeds niet in de winkels ligt. Deels terecht maar deels is deze kritiek ongegrond. Blizzard brengt namelijk geen crap uit en wil haar reputatie graag hooghouden. Bedrijven als EA of Activision, die jaarlijks tientallen, zo niet honderden titels uitbrengen, hadden het spel allang op de markt gekwakt.

Blizzard dus niet. Integendeel, ze haalden de oorspronkelijke ontwikkelaar Nihilistic Software van het project af en brachten het naar Swingin' Ape, de mensen achter de culthit Metal Arms: Glitch in the System. Deze slingerende apen hebben een aantal puike veranderingen en aanpassingen doorgevoerd.

SCHOUDERKLOPJE

Om te beginnen zoomt de camera in op het moment dat de sexy Nova, de Ghost die speciale missies uitvoert in het SC universum, richt om te schieten en krijg je de bekende shoulder-cam zoals die ook in Resident Evil 4 zo fijn werkte.

Een andere opvallende verbetering is de openheid van de levels en de bijbehorende mogelijkheden. In de build die ik vorig jaar op de E3 speelde, was er veel meer sprake van context sensitieve acties, terwijl ik Nova nu op verschillende manieren een vijandelijke basis kon laten binnendringen, bijvoorbeeld met knallende guns of door mezelf te cloaken of door met voertuig en al naar binnen te racen.

Voertuigen? Jawel, klassieke StarCraft voertuigen zoals de Vulture en de Siege Tank zijn weer van de partij!

MULTIPLAYER!

Naast cloaking heeft Nova nog steeds haar andere krachten, zo kan ze haar psi powers inzetten om haar wapens tijdelijk sterker te maken en haar speciale vision mode te activeren. Met behulp van vision wordt alles om je heen donker [illegible] de vijanden fel op. Je kunt [illegible] d[illegible] door de muren heen spotten, [illegible] dat wordt [illegible] weergegeven.

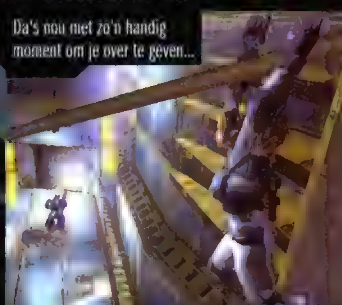
Sowieso lijkt Swingin' Ape de graphics een flinke boost te hebben gegeven want StarCraft Ghost ziet er allesbehalve gedateerd uit. Nou ja, een beetje op de PS2; op Xbox en GameCube is het visueel genieten geblazen.

De grootste verrassing was echter de aankondiging van de multiplayer mode voor Xbox en PS2 waarin je met acht man online gaat. En dan niet met de zoveelste standaard Deathmatches maar een soortgelijke gameplay als Command & Conquer: Renegade had. Voertuigen, resourcement en het innemen van basissen spelen tijdens de online knalpotjes een belangrijke rol. Dit alles beschouwend, durf ik te zeggen dat we StarCraft Ghost met hernieuwd vertrouwen tegemoet kunnen zien. Nu maar hopen dat Blizzard de game ooit goed genoeg vindt...



Heerlijk om naar Nova te kijken zonder Paul Witteman in beeld.

Da's nou net zo'n handig moment om je over te geven...



 Aanpassingen lijken oké, online multiplayer.

 Duurt nog steeds wel even.



GEARS OF WAR

VERWACHT: 2006

EPIC

GEARS OF WAR

De bladen puilden na de E3 uit van de next gen praat. Leuk al die tech-talk, maar hoe de games er straks echt gaan uitzien, kan niemand ons nog vertellen... op de mannen van Epic Games na.

Wie de vorige PU gelezen heeft, weet dat we hebben getracht de hype rond de PS3 en Xbox 360 (over de Revolution is de info nog minimaal) tot de juiste proporties terug te brengen. Er valt immers nog zo weinig te zeggen over de games en dus de consoles. Vrijwel alles wat we tijdens de E3 zagen, bestond uit voorgebakken filmpjes die 'een idee' gaven van hetgeen je straks mag verwachten. Of het waren titels die hun basis als PC-spel hadden en nu omhoog gepoort worden (Call of Duty 2, The Godfather). En zowel techdemo's als ports maken geen gebruik van de unieke en ongetwijfeld grote mogelijkheden van de next gens. Gears of War deed dat wel.

FOTOREALISTISCH

'Fotorealisme' of 'interactieve film' zijn woorden die opduiken als we gamers vragen wat ze verwachten fantasie draaien en dus nooit de realiteit één op één mogen weergeven.

Ik behoor tot de laatste groep. Ik hou van een zekere mate van realisme maar dat niveau hebben we in mijn optiek nu wel voldoende benaderd.

In de twee Gears of War levels die mij getoond werden, zag ik de held (soldaat Marcus Fenix) een hevige veldslag leveren in een apocalyptische stad. Een veldslag die op visueel gebied alles in zich had van een echte oorlog. Kogels floten hem om de oren, overal waren inslagen en explosies te zien, lichamen spatten uit elkaar, soldaten toonden echte pijnprikkels (het gegil was vreselijk) en de omgeving ging totaal kapot.

Na één level was ik emotioneel gesloopt... en ik had niet eens zelf gespeeld. Willen we dit bloedbad nog realistischer in beeld? Zitten we te wachten op echte

> "ZITTEN WE TE WACHTEN OP ECHTE LEVERS EN DARMEN DIE IN HET ROND VLIEGEN? WILLEN WE ECHTE MENSEN ZIEN STERVEN..."

van de next gens. In alle eerlijkheid, Gears of War toonde aan dat dit nog toekomstmuziek is. Wel kan ik stellen dat het realisme en het detail stukken hoger lagen dan momenteel het geval is. En da's eigenlijk ook wel logisch als je beseft dat Epic aan elk karakter vele duizenden polygonen (nu een paar honderd) kan besteden en aan de omgeving nog veel meer. Wat ik zag, was vergelijkbaar met de beste filmpjes op de PS2, Xbox en NGC (Final Fantasy bijvoorbeeld). En dus is het realistischer om er van uit te gaan dat je straks op de next gens geen verschil meer zult zien tussen ingame en FMV's.

TELEURSTELLEND?

Is dit teleurstellend? Tja, het is maar wat je wilt. Wil je levensechte films spelen, of vind je dat games om levers en darmen die in het rond vliegen? Willen we echte mensen zien sterven...

DE GAMEPLAY

Een groter realisme hoeft echter niet alleen in beelden en geluid tot uitdrukking te komen, dat kan ook in de gameplay. En ik denk dat we op dit gebied een veel grotere en belangrijkere stap gaan zetten. Immers, op de PS2, Xbox en (in minder mate) NGC lag de ontwikkeling van dit aspect wel een beetje stil.

De hogere rekenkracht van de next gens zorgt er echter voor dat de developer niet meer hoeft te kiezen tussen meer polygonen of een betere A.I. en geen excuus meer heeft om de actie net als in het echte leven, intenser en dynamischer te maken. Ga er dus maar vanuit dat er in next gen games veel meer indrukken tegelijk op je af gaan komen.

ONVOORSPELBAAR

GoW gaf een goed voorbeeld. Het lineaire karakter is in beide levels volkomen weg. De route van punt A naar punt B kent tientallen verschillende objecten



Zeker weten dat die gasten een heel lang stadionverbod tegemoet kunnen zien.



Kan iemand me uitleggen waarom al die commando's altijd op elkaar lijken (en nooit op mij).



Sinds het zero tolerance beleid ten opzichte van naveltruitjes in de binnenstad was de spanning om te snijden.

XBOX 360

ES • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.EPICGAMES.COM

WAR



waarachter je je kunt verschuilen, maar nooit weet je zeker of de keuze voor object 1 de goede is of dat je beter naar object 2 had kunnen lopen.
De vijand reageert dankzij de betere A.I. telkens anders op jouw acties. De ene keer blaast ie jouw schuilplaats op, de andere keer maakt ie een omtrekkende beweging om je te flanken. Dit onvoorspelbare karakter van de gameplay zorgt er voor dat je nooit rust hebt, nooit kunt vertrouwen op de trial & error methode en dus constant bent aangewezen op je improvisatievermogen.
En voor al diegenen die nu roepen dat dit soort 'onvoorspelbare actie' hen al keer op keer is beloofd?: ik gaf toch aan dat men nu geen excuus meer heeft om meer dynamiek en keuzemogelijkheden in een spel te stoppen. Epic heeft het me gezworen!

 Superieure A.I., onvoorspelbare actie.

 Heeft Epic gezworen.

STEVEN 

GENJI — PLAYSTATION 2

VERWACHT: SEPTEMBER 2005 GAME REPUBLIC • SCEA / SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.COM



GENJI

Doeltreffend in al zijn eenvoud, zo zou je de samurai kunnen omschrijven. Maar deze uitspraak is ook van toepassing op Sony's nieuwste samurai game: Genji.

Nadat ik Genji al tweemaal heb besproken – zowel na de TGS 2004 als de E3 2005 – kun je jezelf afvragen of er nog wel iets te vertellen valt over dit hack and slash festijn. Ik denk van wel.
Zo wil ik in ieder geval nogmaals herhalen dat dit de eerste game is van het nieuwe bedrijf Game Republic. Deze studio is opgericht door Yoshiki Okamoto, de grote man achter Resident Evil en Street Fighter. Waarom blijf ik dit steeds vermelden? Het verklaart het gevoel dat het spelen van de demo mij gaf.
Neem bijvoorbeeld Street Fighter II, een oude simpele 2D fightinggame die zelfs vandaag de dag nog razend populair is. De actie is volgens de huidige standaard overdreven simpel, met slechts een beperkt aantal speciale bewegingen per personage, maar toch heeft de gameplay de tand des tijds doorstaan.
Nu durf ik Genji natuurlijk niet te vergelijken met een klassieker als Street Fighter II, toch is er op het gebied van verslavende gameplay een overeenkomst. Zo liep ik, als ik aan het eind van een lange dag E3 nog een kwartiertje overhad, altijd snel nog effe langs een Genji pod om er lekker op los te hakken.

STERK & SNEL

Over het verhaal heb ik eveneens al eerder verteld. In een notendop komt het er op neer dat Genji draait om twee helden uit de Japanse geschiedenis: de reusachtige Benkei en de snelle Yoshitstune. Je kunt vanaf een gegeven ogenblik met beiden spelen en tussen hen schakelen, om zo de beste samurai voor de situatie te gebruiken. Het moge hopelijk duidelijk zijn wat voor verschillende eigenschappen en vaardigheden de twee personages met zich mee brengen (gezien hun afwijkende omvang).
Los van deze overduidelijke verschillen komt de besturing volledig met elkaar overeen. Je kunt een aantal basiscombo's uitvoeren, springen en een speciale aanval loslaten op de Japanse monsters.

VOLDOENING

De twist is echter het simpele maar uiterst vermakelijke Kamui systeem. Het is in Genji de bedoeling de verspreide Amahagane stenen, die jou stuk voor stuk een nieuw energie slot geven onder je levensmeter, bij elkaar te sprokkelen. Deze bieden je de mogelijkheid alles in het spel te vertragen en met getimede drukken op de knop grote hoeveelheden belagers met gerichte slagen uit te schakelen. Als je meer dan één Amahagane steen hebt kun je de vertragingen versterken, wat de deur opent naar nog specialere aanvallen.
Tijdens een gevecht met een eindbaas kon ik op deze manier hele brute moves op de grote draak loslaten. Ik weet dat deze vorm van bullet-time eenvoudig klinkt, maar het geeft absoluut voldoening.

SFEER

Opvallend is verder de aparte sfeer die de levels en cut-scenes uitademen. Ieder level heeft zijn eigen uiterlijk en is uniek wat betreft de vibe die in de traditioneel Japanse omgevingen hangt.
Tijdens een interview met de ontwikkelaar lieten zij mij weten veel inspiratie te hebben gehaald uit de films van de Chinese regisseur Zhang Yimou, bekend van martial arts toppers Hero en House of Flying Daggers. Op een soortgelijke manier als in die films hebben ze geprobeerd ieder level in Genji te kenmerken door een specifieke kleur, en mede dankzij wazige lenseffecten en een strak gebruik van het kleurenpallet slagen zij hier uitermate goed in.
Een Japanse setting, simpele maar verslavende gameplay, en een strakke vormgeving... wordt het al duidelijk waarom ik zo uitkijk naar deze titel?

"IEDER LEVEL HEEFT ZIJN EIGEN UITERLIJK EN IS UNIEK WAT BETREFT DE VIBE."



Door: **dirk** Nu lacht ie nog maar wacht maar tot hij erachter komt dat ie op Temtation Island the gay version zit! (Bijschrift via Powerweb)



Door: **Vanticer** Dit maakt in een keer duidelijk waarom Ed per se de nieuwe 'maak je eigen bijschrift' rubriek wilde. (Bijschrift via Powerweb)



Door: **MechWolf** Nu nog een plekje zoeken waar ik mijn nieuwe peniskoker kan omdoen.

\+ Simpele maar verslavende gameplay.

– Misschien te simplistisch?

MARIO & LUIGI 2

Mario's rollenspellen zijn belangrijker geworden dan Mario's platformers. Ze barsten van de gezellige werelden en kleurrijke inwoners en nemen zichzelf totaal niet serieus. Daarom is het goed nieuws dat Mario & Luigi 2 in aantocht is.



Check de Nintendo-plank bij je favoriete gamedealer en je kunt je amper aan de indruk onttrekken dat Super Mario wordt uitgemolken als een koe met opgezwollen uiers en lekkende spenen.
Naast de platformavonturen zijn er de Party's, de Karts, de sportgames, en dan heb je óók nog rollenspellen als Mario & Luigi: Superstar Saga op de GBA. Dat laatste spel wordt dit najaar opgevolgd op de DS met dubbel zoveel personages, dubbel zo gedetailleerde beelden en animaties... en dubbel zoveel schermen.
Het origineel was opgetrokken rond een unieke toepassing van de A- en B-knoppen, de ene om Mario te laten springen, de andere om Luigi te laten springen of, na schakelen met de schouderknoppen, om ze met een hamer te laten meppen.
De DS heeft niet twee, maar vier actieknoppen, vandaar dat de makers er voor hun vervolg twee figuurtjes bij hebben gehaald: Baby Mario en Luigi.

GELUL

Sommige mensen zeggen: Nintendo gaat te ver. Nog even, en de naam 'Mario' is net zo weinig waard als 'Army Men'. Ik ben het daar deels mee eens. Zo vraag ik me af of Nintendo er goed aan doet om zo veel sportspellen uit te brengen. Ik bedoel, Mario-hónkbal?
Tegelijk wil ik van deze gelegenheid gebruikmaken om de mensen te waarschuwen die de Mario-rollenspellen over één kam scheren met de sportspellen: nog één keer van dat gelul en je krijgt met mij te maken.
Ik doe er nog een schepje bovenop: ik vind de Paper Mario's en Mario & Luigi's zo goed, dat ze belangrijker zijn geworden dan de platformgames. Dat komt deels natuurlijk door mijn smaak. Ik ben gek op ingenieuze games, als ze maar niet te moeilijk zijn. De gevechten van Mario & Luigi vind ik bijvoorbeeld erg prettig, door de mix tussen het spelen om beurten (kan ik rustig de tijd nemen) en de noodzaak om tijdens acties goed getimed op knoppen te drukken (geeft me het gevoel dat ik nuttig ben).
In deel twee doe je dit onder andere om een steeds sneller schuivend schildje continu richting je vijanden te schoppen, in het ideale geval totdat 't ze fataal wordt.

BABYBUDDIES

Het heeft ook te maken met het feit dat er sinds Super Mario Sunshine op de GameCube geen nieuwe 3D-Mario is aangekondigd. Logisch dat de Mario-rollenspellen interessanter lijken als er simpelweg niks te platformen valt.
Op dat vlak stelt de Nintendo DS tot nu toe ook teleur; Super Mario 64 DS was oud nieuws, Yoshi Touch & Go een gimmick en New Super Mario Bros., hoewel op de E3 vermakelijk als tweespeler race, lijkt beperkt.
Mario & Luigi 2 wint in elk geval als het gaat om het tweede scherm; dat wordt afwisselend gebruikt voor plattegronden, dubbel zo grote gevechten en parallelle gameplay. En Mario en Luigi en hun baby's splitsen zich soms op in twee teams, met ieder hun eigen scherm.

ZELFBEWUST

De derde reden waarom de Mario-rollenspellen belangrijker zijn geworden dan de platformgames, is dat ze meer van deze tijd zijn. Veel critici schreven over Super Mario Sunshine dat de retro-achtige bonuslevels eigenlijk het leukst waren, en dan vraag ik me hardop af: hoe relevant is een modern platformspel als het meest ouderwetse element het leukst blijkt?
Wat modern is aan de Mario-rollenspellen, is hoe zelfbewust ze zijn. Dat wil zeggen: als je het een spelfiguurtje zou vragen, zou hij antwoorden dat hij wéét dat hij in een spelwereld woont. De game weet dat, en gaat ermee aan de haal.
Zelfbewustzijn is geen nieuw element in videogames. Je komt zo vaak personages tegen die iets zeggen als: "Hé jij, als je op een randje wilt klimmen, moet je op de A-knop drukken!" Maar de Mario-rollenspellen gaan er zo ver in door, dat verwijzingen naar Mario-mythologie een belangrijk deel van de fun zijn geworden; denk aan de fabriek waar vraagtekenblokken worden gemaakt in Mario & Luigi: Superstar Saga.

> "MARIO & LUIGI 2 WINT ALS HET GAAT OM HET TWEEDE SCHERM: DAT WORDT GEBRUIKT VOOR PLATTEGRONDEN, DUBBEL ZO GROTE GEVECHTEN EN PARALLELLE GAMEPLAY."

MAF

Van het precieze verhaal in Mario & Luigi 2 is weinig bekend maar de opzet is alvast lekker maf: de gebroeders Mario reizen terug in de tijd om prinses Peach te redden en komen vervolgens ook zichzelf én Bowser tegen, allemaal net uit de baarmoeder ontsnapt.
Dat belooft wat voor de rest van het spel, reden voor mij om er flink naar uit te kijken en dat Mario-honkbal gewoon nog maar even te gedogen...



Een bodemloze put is nog altijd de ideale plek als je kinderen je de strot uit komen.



Wisten jullie trouwens dat er ook lesbische planten bestaan? Ze worden ook wel potplanten genoemd.



Ik snap 'm!



Uitgebreider, gedetailleerder en inventief.



Het touch screen van de DS lijkt niet te worden gebruikt.

N-SPACE • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

VERWACHT: OKTOBER 2005

GEIST

In Geist bestuur je de geest van een vermoorde FBI-agent. De besturing is een beetje glijerig maar doet toch in alle opzichten denken aan die van een first-person shooter. In dat genre dient Geist dan ook te worden ingedeeld. Toch bestaat je geestesarbeid uit meer dan lopen en schieten...

Als kind van een jaar of zeven, acht, fantaseerde ik wel eens, wat ik zou gaan doen als ik mezelf onzichtbaar kon maken. En nog steeds slaat mijn fantasie daarover nog weleens op hol. Vreemd genoeg komen er altijd meisjes en kleedkamers voor in mijn fantasieën. Soms ook een soort hockeyveld met schommelstoelen. Dat soort dingen zie je helaas niet terug in Geist.

HEMELSE ERVARING

Als het spel begint, ben je nog niet vermoord, dus bestuur je een gewoon mens van vlees en bloed. Ik zal verder niet uitweiden over de zaken die aanleiding gaven tot je dood, dat is een zaak voor de FBI. Ik wil wel graag vertellen wat er meteen na je dood met je gebeurt. Dan weet je dat alvast.
Het verblindende licht wordt langzaam zwakker. Je bevindt je in een paradijselijke tuin. Een engelenstem uit het niets vertelt hoe je je als geest kunt verplaatsen. Je leert hoe je als geest etherische energie aan de bloemen kunt onttrekken. Je glijdt verder en ziet konijntjes huppelen. Je leert hoe je bezit kunt nemen van een konijntje. En verhip, plots zie je de wereld vanuit knaagdierenperspectief, met de snuit van het konijntje aan de onderkant van je gezichtsveld.
Het is een mooie, bijzondere manier om jou als speler vertrouwd te maken met de meest basale spelprincipes van Geist. Een welhaast hemelse ervaring. Helaas waren de zesenzestig door mij bij elkaar gedroomde kortgerokte hockeymaagden in schommelstoelen nergens te bekennen.

SCHRIKKEN

Terug op aarde blijf je een geest en dus onzichtbaar. Maar blijkbaar bestaat je geest toch nog uit enige substantiële massa. Het is namelijk niet mogelijk zomaar door een muur of deur te glijden.
Hierdoor openbaart Geist zich als een vrij lineaire puzzeltocht, waarbij je in elke kamer de oplossing moet zoeken en uitvoeren om de volgende kamer te bereiken.
Vaak moet je bezit nemen van een dier of persoon om de meer of minder logisch uit elkaar voortvloeiende handelingen uit te voeren. Om de mentale weerstand van zo'n levend organisme te breken, moet je deze laten schrikken. Bijvoorbeeld door voorwerpen 'vanzelf' te laten bewegen of bezit te nemen van elektronische apparaten en deze te laten ontploffen.
Als een dier of persoon ernstig genoeg is geschrokken, is hij voor jou geest ontvankelijk en kun je het binnengedrongen dier of personage besturen.

PLUIZIGE LICHAMEN

Je raadt het al, vaak heeft een binnengedrongen persoon een geweer in zijn handen. Dat nodigt uit tot actie waar zo'n beetje iedere hedendaagse jongeman mee is opgegroeid: strafen, richten, schieten, herladen.
Minder alledaags is de mogelijkheid in de lichamen van een hond of rat te kruipen. Deze mogelijkheden lijken vooralsnog weinig spectaculair in het spel verweven. Je transformatie tot een rat gebruik je bijvoorbeeld alleen om door een gat in de muur een volgende kamer te bereiken, terwijl het aannemen van een hondse vorm enkel tot doel heeft dat je een volgende kamer wordt binnengelaten door je baasje.

STIEKEM

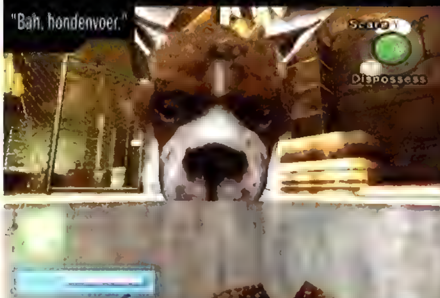
Ik heb me gestoord aan de lineaire manier waarop ik het eerste deel van Geist moest doorlopen. De droom om als onzichtbare man te kunnen doen wat ik wil, blijft voorlopig een droom want de strak begrensde spelstructuur bepaalde in Geist bijna al mijn keuzes.

"EEN GROTE GAME DIE DOOR NINTENDO WORDT UITGEGEVEN HOORT IETS BIJZONDERS TE ZIJN."

Het oplossen van de puzzels is vermakelijk maar niet zo heel erg bijzonder. Hetzelfde geldt voor de vuurgevechten.
Natuurlijk wacht ik met een definitief oordeel tot ik de definitieve versie heb uitgespeeld, maar stiekem heb ik toch al een beetje een mening gevormd.
Een grote game die door Nintendo wordt uitgegeven hoort iets bijzonders te zijn. Nu is deze paranormaal getinte shooter in realistische omgevingen misschien wel bijzonder in het sprookjesland van uitgever Nintendo, daarbuiten is het allemaal niet zo opzienbarend.

+ Interessant verhaal met onderhoudende mogelijkheden. Multiplayer met vier personen.

– Vrij lineair. Teruglopende framerate. Ik mis nog het 'Nintendo-grote-titel-gevoel'.



"Bah, hondenvoer."


Die levelboss is gewoon een kei van een vent."


"Oeps, ik ben bang dat ik hier niet bij de jaarvergadering van de homosexuele zaaduitentelers ben beland!"


"Wat sta jij daar moeilijk te doen?" "Ik weet 't ook niet, ik krijg 'm niet meer omhoog."

Alan WAKE

DE MÉÉSTE DROMEN ZIJN BEDROG...

Wanneer droom en werkelijkheid door elkaar lopen, ligt de waanzin op de loer. En dat is precies de geestestoestand die ontwikkelaar Remedy Entertainment voor ogen heeft in Alan Wake.

Iedereen droomt. Iedere nacht. En ook al beweren velen dat ze 'nooit dromen', het is een wetenschappelijk aangetoond feit dat alle mensen dit doen.
De status van dromen is divers. Soms droom je de meest absurde dingen die je bij het ontwaken doen afvragen 'waar ging dit over?' Een andere keer is een droom zo realistisch dat je vlak na het dromen nog twijfelt of het echt was of niet, en eigenlijk zijn die het meest interessant.
Voor Alan Wake, de hoofdrolspeler in de gelijknamige game, hebben zijn verontrustende dromen in ieder geval een gunstig effect; ze zorgen namelijk voor brood op de plank. Want als horrorauteur die zijn inspiratie put uit zijn eigen nachtmerries, zit Alan Wake nooit om verhalen verlegen.

SLAPELOOSHEID

Dit jaar waren er slechts een paar grote rijen voor de bekende behind-closed doors sessies op de E3. Zo absurd lang als die voor Half-Life 2 in 2003 waren de rijen niet, maar voor de theaters van Call Of Duty 2 en Unreal Tournament 2007 stond steevast een lange sliert. De grootste opstopping van mensen vonden we echter bij Alan Wake, de nieuwste game van de makers van Max Payne. Een van de weinige titels waar vóór de E3 nog niet alles over bekend was.
Na me redelijk eenvoudig in het Alan Wake theatertje gewurmd te hebben (leve de perspas!), begon de demonstratie.
We kregen te horen en te zien hoe Wake als schrijver zijn brood verdient met het optekenen van zijn



Ik vind 'm sowieso een beetje week, die Alan.



Wie bouwt er nu een moskee op zo'n kut-eilandje?

REMEDY ENTERTAINMENT • WWW.ALANWAKE.COM

nachtmerries. Als die nachtmerries echter plotseling wegblijven en hij last krijgt van slapeloosheid, raakt hij in paniek, hetgeen nog eens versterkt wordt door het gegeven dat zijn verloofde spoorloos verdwijnt. Een writersblock, zijn lief zoek... dat gaat lekker. Maar dan ontmoet Alan in het ziekenhuis een zuster die als twee druppels water op zijn verloofde lijkt (zijn verloofde is?), terwijl zij Alan absoluut niet herkent. Wat is hier in hemelsnaam aan de hand?

SILENT PEAKS

Echo's naar Silent Hill klinken overduidelijk door in de uiteenzetting van Alan Wake's achtergrondverhaal. Het kan dan ook niet anders dan dat Remedy bij Konami's survival horror een mespuntje mosterd heeft gehaald. Maar nog veel meer bij de serie Twin Peaks want net als in die meesterlijke TV-serie van weleer lopen werkelijkheid en fantasie/droom op precies dezelfde manier (qua sfeer) subtiel door elkaar.

Alan Wake zal, zoals we nu kunnen inschatten, een action-adventure-achtig spel worden dat veel minder lineair is dan de Max Payne avonturen. In het verhaal bestuur je Wake door een slaperig stadje waar de nachten steeds langer worden en de dagen korter. Je bent vrij om te gaan en te staan waar je wilt, alleen 's nachts worden Wake's voormalige nachtmerries opeens werkelijkheid! Gedaantes in zwarte pijen komen te voorschijn en vormen een wezenlijke bedreiging. Een dreiging die tijdelijk teniet wordt gedaan door licht. En dus draagt Wake altijd een zaklamp bij zich. Het is een krachtiger wapen dan zijn pistool.

LICHT VS. DUISTERNIS

Het spel maakt ook gebruik van een dynamische dag- en nachtcyclus. Nu hebben we dat al vaker gehoord en gezien maar voor het eerst in mijn hele periode dat ik nu voor de PU schrijf, heb ik dit daadwerkelijk een keer inhoudelijk toegepast zien worden, hoe pril dan ook.

De zon komt op en gaat onder en wanneer de schemer valt, voel je je als speler opgejaagd en benauwd omdat je weet dat vroeg of laat de zwarte gedaanten hun opwachting gaan maken. Overdag is dan de tijd dat je op onderzoek gaat, mensen spreekt, clues verzamelt, omgevingen verkent, informatie inwint en de vele raadsels tracht te ontrafelen, want het slaperige stadje kent vele geheimen.

De nachtelijke gameplay laat zich meer vertalen als traditionele survival horror maar dan met een volwassen Boktai variant waarin licht en duisternis, dag en nacht, werkelijk en droom, reden en waanzin elkaars vijanden zijn.

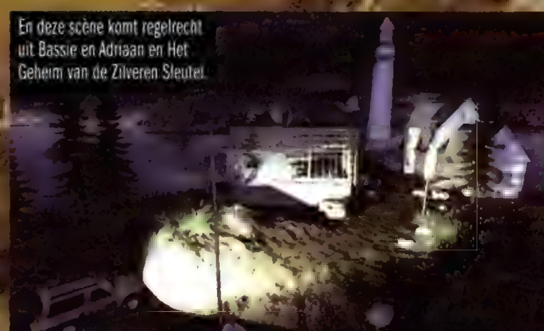
En zelfs voor een presentatie die meer weg had van een tech-demo dan een daadwerkelijke hands-on, was de sfeer ontegenzeggelijk aanwezig. Dat het spel grafisch aan het briljante grenst, werd me al snel duidelijk. Maar nog meer dan de grafische krachttoer was het duidelijk dat de techniek ingezet wordt om een zenuwslopend, unheimisch gevoel te kweken.



Er is in ieder geval goed naar de beginscène van Rambo: First Blood gekeken.

Ook zie je duidelijke overeenkomsten met de eerste fragmenten uit The Deerhunter en Brother Bear.


Om nog maar te zwijgen over het gejatte bootje uit A Perfect Storm.


En deze scène komt regelrecht uit Bassie en Adriaan en Het Geheim van de Zilveren Sleutel.


Die gast staat er steeds bij alsof ie een enorm gezwel aan z'n ballen heeft.

"ALS DE SCHEMER VALT, WEET JE DAT VROEG OF LAAT DE ZWARTE GEDAANTEN HUN OPWACHTING GAAN MAKEN"

DRIJVENDE KRACHT

Het is even iets anders; een horrorauteur die zijn muze kwijt is als alter ego, in plaats van een getergde politieagent in een zwarte lederen jas die trouw aan Hong Kong actiefilmwetten in slowmotion op fraaie wijze geboefte over de kling jaagt. En ja, Remedy had gemakkelijk Max Payne 3 kunnen maken, met nog mooiere graphics, nog coolere slowmotion moves en een nog meer getergde held. In plaats daarvan stapten de Finnen af van hun franchise en doken ze in een nieuw avontuur. Een avontuur waar niet de actie maar de drijvende verhaallijn de hoofdrol speelt.

En ook al is Alan Wake nog lang niet af, als Remedy haar beloften weet in te lossen dan zouden we wel eens met iets heel bijzonders te maken kunnen krijgen. Vooralsnog kunnen we slechts dromen over de geheimen die zich ophouden in de schaduw...


Alan lost het startschot van de veertiende etappe; met daarin twee cols van de 1ste categorie.

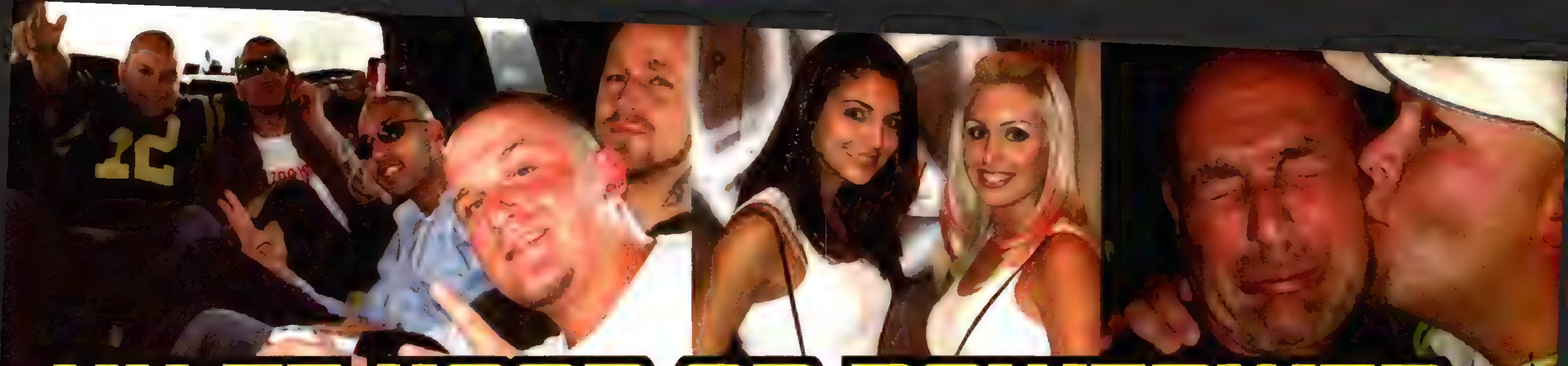
ALAN WAKE NEXT GEN ?

Ik word een beetje moe van het feit dat veel media overal de predikaten Xbox 360 en PlayStation 3 al aan het opplakken zijn. Alan Wake's presentatie was op een PC en komt daar voorlopig eerst op uit. Next gen versies zitten wel degelijk in de pijplijn maar laten nog wel even op zich wachten. Half-Life 2 op Xbox komt bijvoorbeeld ook pas een jaar na de PC versie en dus moeten we oppassen met het te snel roepen van beschikbare systemen. Wat ik al helemaal knap vind zijn previews in Xbox- en PlayStation bladen, terwijl de presentatie enkel op PC was. Dat is dus allemaal wel erg voorbarig.

Deze trend past trouwens helemaal in een andere verontrustend klimaat. Veel killer PC-titels kregen op de afgelopen E3 ook maar meteen een Xbox 360 vermelding. Prey, Call Of Duty 2, Quake IV, Unreal Tournament 2007 en nog een stuk of wat. Allemaal toffe titels, maar waar blijven de 100 % exclusives?

+ Een grafisch overweldigende, zeer ambitieuze en ijzingwekkend sfeervolle game...

– ... in potentie.

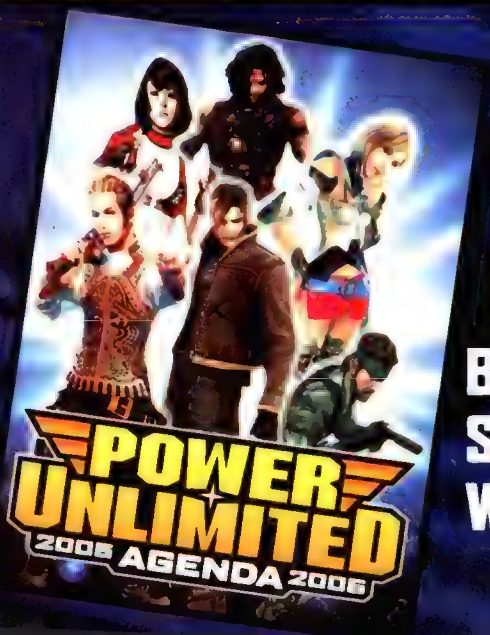


NU TE KOOP OP POWERWEB: DE POWER UNLIMITED E3 DVD

Heb je 'm nog niet? Scoor dan NU de E3 2005 dvd! De E3 is de grootste gameshow op aarde en PU was er bij. Niet alleen zie je meer dan twee uur footage van o.a. de next-gen consoles en exclusieve footage van de vetste games die we in Los Angeles gezien hebben, maar je krijgt ook een exclusieve blik achter de schermen bij het maken van Nederland's leukste gamesprogramma gamekings. Natuurlijk staat deze DVD weer bomvol met onzin maar dat moet je maar even door de vingers zien. Dat was vorig jaar namelijk ook al zo...



Kijk op www.powerweb.nl onder shops
Ben je abonnee dan betaal je slechts € 6,50
(voor niet-abonnees € 9,95)



BESTEL METEEN DE NIEUWE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA 2005-2006 VIA WWW.POWERWEB.NL ONDER SHOPS

(ook te koop in de winkels)

ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM
VERWACHT: OKTOBER 2005

ASTERIX & OBELIX XXL 2
MISSION LAS VEGUM





Door **Robert:** Dit is nog eens een heksenketel!

"VEEL KLAPPEN, TOVERDRANK EN ROMEINSE SOLDATEN DIE DOOR RAKE MEPPEN UIT HUN SCHOENEN VLIEGEN."

Misschien zijn Asterix en Obelix wel de bekendste Fransen ter wereld. Naast de strips en ontelbare vormen van merchandise, zijn er meerdere Asterix en Obelix bioscoopfilms gemaakt en is er, vlakbij Parijs, zelfs een Asterix Pretpark. Diverse games zijn er natuurlijk ook, en Mission Las Vegum is daarvan het meest recente project.

Ik keek best vreemd op toen mijn economieleraar ooit tijdens de les een stripalbum op tafel gooide. Ik kende het, mijn vader had een hele verzameling Asterix & Obelix stripboeken en deze zat daar ook tussen. Ik had ze allemaal gelezen.
Obelix & Co was de titel. Op de voorplaat een duidelijk tevreden Obelix al draaiend aan zijn snor met z'n voet rustend op een hoopje geldbuidels, terwijl Asterix gepikeerd met zijn rug naar de grote Galliër staat gekeerd.
De leraar bladerde wat door het album en vertelde uiteindelijk waarom hij Obelix & Co meegenomen had. Hierin werden de grondbeginselen van de economie verteld: de ruilhandel.

VERWIJZINGEN
De avonturen van Asterix & Obelix staan bol van de woordgrappen en verwijzingen. Misschien is dat wel een van de belangrijkste redenen waarom de albums van het olijke duo wereldwijd met zoveel plezier gelezen worden.
In het spel, dat ik speelde op de PlayStation 2, heeft men die verwijzingen en woordgrappen uitstekend op het medium toegepast. Daar waar de stripalbums vooral de wereldgeschiedenis als inspiratiebron gebruiken, daar haalt de videogame zijn bezieling uit... computerspellen.
De hele wereld van Asterix & Obelix zit vol met grappige verwijzingen naar andere spellen. Zo krijg je hulp van een Romein, die je al bungelend aan een touw van tips voorziet terwijl hij je door een nachtkijker observeert. Alsof door zijn uiterlijk niet duidelijk genoeg was naar wie er gerefereerd wordt dan doet de naam, Sam Shieffer, zijn identiteit wel uit de doeken.

TOO MUCH
Alleen; de links zijn zo talrijk aanwezig, dat het geheel een beetje als een kermis overkomt. Alsof Asterix & Obelix zo de Efteling in gelopen zijn en via Walibi doorlopen naar het Carnaval. Het is, in mijn optiek, allemaal net even te veel.
In het begin is het nog grappig; de Romeinen met een Mario petje op en een heuse Fludd op de rug, of de Rayman Romeinen, maar het wordt allemaal te veel van het goede. Niet alleen de personages maar ook de omgevingen zijn volgeplakt met diverse referenties en met name dat 'gamesbehang' gaat op den duur irriteren.

KNOKKEN
Leuke, grappige en vooral innovatieve spelelementen zouden hier verandering in kunnen brengen. Men had er bijvoorbeeld voor kunnen kiezen om ieder level een thema mee te geven dat doet denken aan het spel waar naar verwezen wordt. Dat je in een Tomb Raider setting halsbrekende toeren moet uithalen met Asterix & Obelix.
Niets is minder waar; zo op het eerste oog is het vooral knokken wat de klok slaat. En dan in de stijl die we van de twee Galliërs kennen. Veel klappen, toverdrank en Romeinse soldaten die door rake meppen uit hun schoenen vliegen.
Het is allemaal nogal voorspelbaar, zo'n Asterix & Obelix spel waarin flink gevochten wordt om aan het eind van het avontuur van een heerlijk avondmaal te genieten, terwijl Assurancetourix vastgebonden en met een doek om de mond tegen een boom geleund zit.
De insteek van XXL 2 is er een die op zich erg leuk kan worden maar ik heb op dit moment grote twijfels over de uitwerking.



"Ja ik ben inderdaad het lichtpuntje in de darkroom van café Snorrum Bronzum."



Door: **Goat** Pas in de lucht merkte Asterix dat die vleugeltjes op z'n hoed, niet waren om mee te vliegen.

+ Het gebruik van verwijzingen die bij het medium passen. Het knokken is goed uitgewerkt.

– Overdaad aan lolligheid. Vrij eentonige spelelementen

PS2/XBOX/NGC/GBA AUGUSTUS 2005

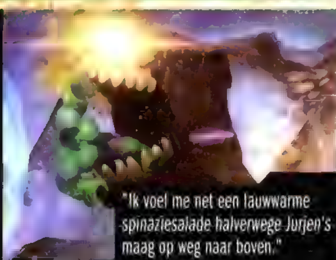
VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.VUGAMES.COM



STEVEN



"Ik zei toch: groen heeft altijd voorrang!"



"Ik voel me net een lauwwarme spinaziesalade halverwege Jurjen's maag op weg naar boven."

THE INCREDIBLE HULK
ULTIMATE DESTRUCTION

Hulk Smash! Deze typerende uitspraak van de groene gigant was een prima titel geweest voor zijn aankomende videogame, want alles moet stuk. Maar Ultimate Destruction dekt de lading ook aardig.

Ik heb 't ooit, in een klein stukje over licentie games, al eens eerder verteld; de door Ang Lee geregisseerde film The Hulk staat erg hoog in mijn lijstje van vetste superhero movies ooit gemaakt. Jammer genoeg was de bijbehorende game afkomstig van Radical Entertainment niet even bijzonder, ook al was het als simpele beat'em up redelijk geslaagd.
Hetzelfde team is eveneens verantwoordelijk voor dit aankomende avontuur van de Hulk. Ditmaal dient echter niet de wrede film als basis maar heeft de ontwikkelaar z'n inspiratie uit de comics gehaald. En dat is zeker te zien, want ook al wordt er geen cel-shading gebruikt, de zachtaardige reus oogt lekker cartoony. Nu er geen specifiek plot uit een film gevolgd hoeft te worden, vraag ik mij wel af welke richting het verhaal op zal gaan. Sterker, ik vraag me af of er überhaupt wel een verhaal aanwezig zal zijn want in de korte preview versie werd ik in één keer midden in de actie gegooid.

BEUKEN

Over de gameplay kan ik heel kort zijn. Beuken, beuken en nog eens beuken. Iedereen die bekend is met de oude Rampage games weet wel wat ik bedoel. In die klassieke games speelde je met reusachtige beesten die in hun strijd met elkaar complete steden verwoestten (wat natuurlijk ook de bedoeling was).
In The Incredible Hulk ga je dan wel niet de strijd aan met één grote vijand, maar de stad waarin je vecht gaat eveneens volledig naar de klote. Elk voorwerp kan kapot worden geramd of gebruikt worden om andere voorwerpen kapot te slaan. En om met auto's lantaarnpalen en telefooncellen te vernielen is natuurlijk tijdloos vermaak.
Naarmate ik in deze demo meer schade aanrichtte kwam er ook steeds meer politie op mij af, tot ik uiteindelijk door helikopters en tanks werd belaagd. Uiteraard is de Hulk niet zo makkelijk verslagen en is de helikopter gemakkelijk uit de lucht te rammen met een groot voorwerp, want de auto-aim doet al het zware werk voor je.
Drie kaar raden waarmee je vervolgens de tanks kan uitschakelen. Ik verklap niets, maar het kan verticaal opstijgen (voordat ik het in m'n klauwen kreeg in ieder geval wel).



INDRUKWEKKEND

Ik heb de laatste tijd weinig interesse gehad in simpele actie games maar de Hulk doet het erom en dat lijkt tot nu toe goed uit te pakken.
De stad is groot en ziet er goed uit, en de mogelijkheden tot vernieling zijn indrukwekkend. Hopelijk is het principe achter deze game ook leuk als je

+ Interactiviteit van de spelwereld, smijten met auto's.

– Is er wel een verhaal? Saaiheid ligt op de loer.

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX

QUANTIC DREAM • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT



FAHRENHEIT

Fahrenheit is de meest originele game die ik de afgelopen vijf jaar heb gespeeld!

[illegible]

BLOED

Het spel opent met een gitzwarte hemel van waaruit duizenden sneeuwvlokken naar beneden dwarrelen. De camera zwiept opzij en volgt een kraai op zijn nachtelijke vlucht over New York. Ondersteund door dreigende muziek zweeft de vogel langs het Vrijheidsbeeld, onder hem de stad gehuld in een witte deken. De kraai landt uiteindelijk aan de achterkant van een restaurant op de richel van een WC-raampje. Dreigend tuurt het beest naar binnen, en wij kijken met hem mee.
In het toilet zien we een verwarde man met een mes zijn beide polsen bekrassen. Z'n bloed druipt op de koude vloer. Duidelijk wordt dat de man waanbeelden ziet. De flitsen in zijn hoofd zijn beelden van iemand (zichzelf?) omringd door honderden [illegible]. Als in een trance staat hij op, opent de toiletdeur en stommelt naar een andere man die bij de gootsteen nietsvermoedend zijn handen wast. De man met het mes (Lukas Kane, zo leer je later) steekt zijn slachtoffer op brute wijze neer. Als een bezetene blijft hij [illegible], terwijl de waanbeelden door zijn hersenpan snijden.
Dan laat Kane het mes op de grond vallen en komt hij bij zinnen. Geschokt kijkt hij om zich heen...



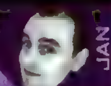
"Ik weet dat ik behoorlijk kan stinken, maar zo erg..."

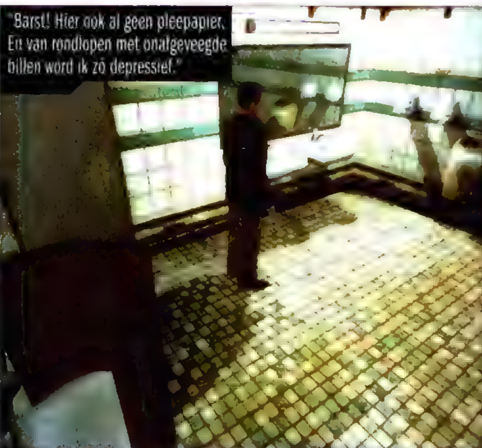
PANIEK

Op dat moment begint jouw inbreng in het spel en kom je erachter dat JIJ de moordenaar speelt die net de arme ziel aan gort heeft gestoken. Amper bekomen van de schrik, zeul je het lijk naar een toilet en sluit de deur. Snel denken: wat nu te doen? Handen wassen bij de gootsteen, handen drogen, mes verstoppen... maar die bloedplas op de vloer? Die moet weg!
Ik pak een dweil-aan-een-stok en poets. Geen resultaat. Ik raak in paniek. Mijn geestesgesteldheid-metertje rechts in beeld zakt een paar procent naar beneden. Het gaat niet goed met me. Ik zoek als een dolle naar een oplossing maar ik neem te veel tijd. Op dat moment snijdt het scherm het beeld doormidden. Het spel laat nu op de rechterhelft het cafetariagedeelte zien waar een politieagent opstaat en richting toilet loopt. De agent komt binnen, ziet het bloedspoor, opent de WC en trekt zijn gun. Einde game.

IK WORD GEK

Oké, opnieuw proberen. Kalm blijven. Ik herhaal dezelfde handelingen als net, behalve het nutteloze poetsen. Als ik mezelf heb opgefrist, loop ik zo cool mogelijk het toilet uit, het restaurant in. Ik stiefel





"Barst! Hier ook al geen pleepapier. En van rondlopen met onafgeveegde billen word ik zó depressief."





"Kan een mens tegenwoordig niet eens meer rustig aan wurgseks doen in z'n eigen huis?!"

… die het meest lijkt op 'mijn 'tafeltje' en … mijn eten op. Ik … een kop koffie tegenover mijn glas soda staan. Ik hou helemaal niet van koffie. Hé? Was ik hier met iemand? Ik geloof dat ik gek word! Als de politieagent opstaat, weet ik wat ik moet doen. Ik sta op, betaal vlug de rekening en spurt naar buiten. Ik hou een taxi aan en rijd weg. De donkere nacht in.

MEMENTO

En dit was slechts het begin. In het volgende hoofdstuk worden namelijk twee rechercheurs ten tonele gevoerd die de moord onderzoeken die jij zonet gepleegd hebt. En wat denk je, nu speel JIJ die twee rechercheurs!
In dit thriller-adventure speel je afwisselend met de belangrijke personages.
Hierdoor zie je de game dus vanuit verschillende invalshoeken. Een even vreemde als intrigerende benadering.

"JIJ SPEELT DE TWEE RECHERCHEURS DIE DE MOORD ONDERZOEKEN DIE JIJ ALS ANDER PERSONAGE NET HEBT GEPLEEGD!"

Op die manier heeft Fahrenheit iets weg van de film Memento. Het feit dat je zowel 'moordenaar' Lukas Kane als rechercheurs Detective Carla Valenti en haar partner Tyler Miles speelt, levert heel wat unieke situaties en keuzemomenten op.
Waar blijft die follow-up preview?!

 Zeer origineel en uitermate sfeervol.

 Het controlesysteem is even wennen.

TRAVELER TALES • BUENA VISTA GAMES • ATOLL SOFT TEL: 0318-505464 • WWW.T-TALES.COM



THE CHRONICLES OF NARNIA

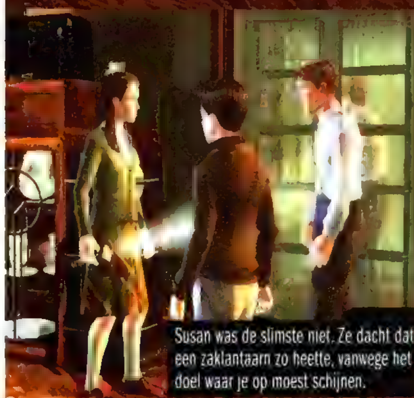
THE LION, THE WITH & THE WARDROBE

Van de zeven Chronicles of Narnia boeken van de Engelse auteur C.S. Lewis zijn wereldwijd al 86 miljoen exemplaren verkocht! Hoog tijd voor een (kerst)film dus en dan kan de gelijknamige game natuurlijk niet uitblijven.

Walt Disney Pictures neemt het aankomende winter op tegen de nieuwe Harry Potter film en Peter Jackson's King Kong.
Toch lijkt The Lion, The Witch & The Wardrobe de beste kaarten te hebben voor een breed publiek. De film verenigt de fantasie en de stoere gevechten van Lord Of The Rings met de ontwikkeling van kinderen tot ware helden, zoals we die kennen uit Harry Potter.
De gelijknamige game volgt het verhaal van de film redelijk trouw en doet qua gameplay denken aan, hoe kan het ook anders, Harry Potter (het puzzelen en verzamelen) en Return Of The King en The Two Towers (qua combat).

EEUWIGE WINTER

De game speelt tijdens WO II als de kinderen Peter, Susan, Edmund en Lucy Pevensi naar het platteland gestuurd worden omdat hun Londense huis is gebombardeerd.



Susan was de slimste niet. Ze dacht dat een zaklantaarn zo heette, vanwege het doel waar je op moest schijnen.



"Ik vind het niets, zo'n kabouter killen. Ik zie er elke keer weer als een dwerg tegenop."

Tijdens verstoppertje spelen in het grote huis waarin ze zijn beland, vindt Lucy een magische kledingkast die als portal dient en de kinderen naar Narnia brengt; een sprookjesachtig land vol dwergen, pratende bevers, Centaurs en Minotaurs.
Door een vloek van een heks is Narnia gehuld in een eeuwigdurende winter, en is het aan de speler om met de hulp van de nobele Leeuw Aslan de vloek op te heffen.

TOVERFLUIT

Ik heb de trailer van de film gedownload en die deed me nog het meest denken aan een mix tussen The Storyteller, Labyrinth en The Lord Of The Rings. De film wordt een fantasievol avontuur om je vingers bij af te likken, wat ik je brom.
De game kent eveneens die fabelachtige fantasiesfeer, al zag ik toch ook veel hack & slash actie. Gelukkig biedt het spel meer dan combat alleen; zo hebben alle vier de kids unieke vaardigheden en manieren om te vechten. Susan kan bijvoorbeeld met een toverfluit haar vijanden in slaap fluiten, Peter is de Aragorn van het stel, Lucy kan door kleine ruimten kruipen en de groep helen en Edmund kan in palen klimmen.
Grappig zijn voorts de combo moves waarbij twee kids samenwerken. Lucy kan op de rug van Susan klimmen, waarna Susan haar kleine zusje als in een soort Tag Team rondzwaait en vijanden wegrost. Puzzel- en sneak-elementen variëren zo nu en dan de actie.
Verder belooft Traveler Tales de game vol te proppen met extra's en unlockables zodat de replaywaarde gewaarborgd blijft.

 De magische & avontuurlijke sfeer.

 Button bashen ligt op de loer.

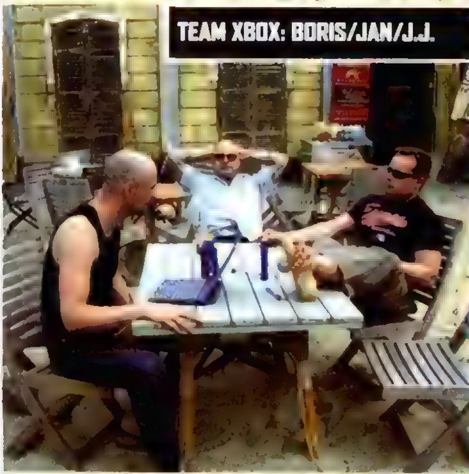


WELKE D
JE VAKAN

DE GESELECTEERDEN

Far Cry Instincts (Ubisoft)
Prince of Persia Kindred Blades (Ubisoft)
The Godfather (EA)
GTA: San Andreas (Rockstar)
Half-Life 2 (Vivendi)
Need for Speed: Most Wanted (EA)
Brothers in Arms: Earned in Blood (Ubisoft)
Commandos Strike Force (Eidos)
Bully (Rockstar)
King Kong (Ubisoft)

TEAM XBOX: BORIS/JAN/J.J.

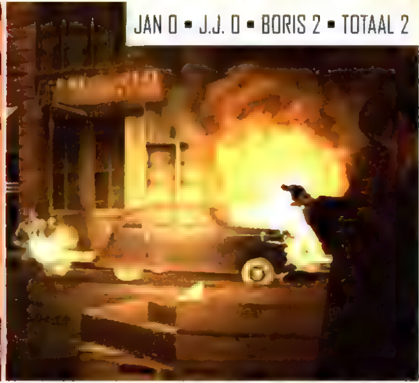


Op de E3 werden honderden nieuwe games gepresenteerd. Tachtig procent daarvan ligt voor Kerst in de winkels. Grote vraag voor elke rechtgeaarde gamer is natuurlijk: "waar moet ik mijn zuurverdiende vakantiegeld voor opzij leggen?"
Om een antwoord op die vraag te verkrijgen, huurde PU-baas Niels een strandtent af en zette de redactie in een paar standstoelen. Hun opdracht was simpel: als je tussen nu en Kerst, 180 Euro had te besteden aan drie games, welke zou je dan kopen?
De PU-redactie splitste zich op in vijf teams (Xbox/PC/PlayStation 2/GameCube en Handhelds) en mochten aan tien door henzelf genomineerde games respectievelijk 5, 4, 3, 2, 1 of 0 punten uitdelen.

THE GODFATHER

JAN 0 • J.J. 0 • BORIS 2 • TOTAAL 2

[illegible] De licentie van The Godfather is ijzer[illegible] alle toffe onderdelen uit de [illegible] dit niet spelen?
[illegible] De animatie en [illegible] dat dit geen [illegible]
[illegible] EA [illegible] enorm [illegible]
[illegible] niet een [illegible] de Niro of zo, maar met een newbie...
Boris: Jullie zijn gestoord!



PRINCE OF PERSIA KINDRED BLADES

JAN 3 • J.J. 3 • BORIS 0 • TOTAAL 6



[illegible]
Jan: Je bent gek. POP 3 wordt meesterlijk. Daar durf ik m'n woning op in te zetten.
J.J.: Die staat...



FAR CRY INSTINCTS

[illegible]
Boris: Ga je [illegible] topper...

JAN 1 • BORIS 1 • J.J. 0 • TOTAAL 2

GTA: SAN ANDREAS

J.J.: Een 92 in deze PU.
[illegible]



JAN 0 • J.J. 4 • BORIS 0 • TOTAAL 4

WELKE HANDHELD GAAT MEE OP VAKANTIE?



Boris: Nee, ik heb niks met handhelds. Ik neem een TomTom navigatiesysteem mee. Dat is echt vet handig.

Ed: Twee GBA SP's. "Mag pappa ook even?"

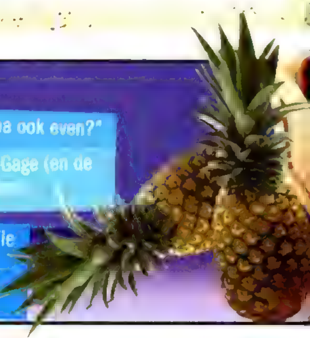
J.J.: Nintendo DS en N-Gage (en de [illegible]

[illegible]

[illegible] Japanese [illegible] GBA SP

Jan: De PSP en de GBA SP.

Jurjen: De DS speelt alle mobiele games die ik op dit moment leuk vind.



RIE GAMES ZIJN TIEGELD WAARD?

HALF-LIFE 2

Jan: Dé PC-game van het jaar op de Xbox, de beste actie, supervette verhaallijn, toffe held.
Boris: Grafisch zag het er op de E3 [illegible] super [illegible].
J.J.: Alsof jij er zo lekker uitziet. Dit is gewoon qua gameplay beter dan Halo 1 & 2. En je hebt dat gare Steam niet nodig. Nu jij weer.
Boris: [illegible] moeten [illegible] een petje op doen, voor die zonnesteek echt onherstelbare schade aanricht.

JAN 5 • J.J. 5 • BORIS 0 • TOTAAL 10



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

JAN 0 • J.J. 1 • BORIS 0 • TOTAAL 1



J.J.: We moeten kiezen tussen NfS:MW en Burnout Revenge. Beide games lijken te veel op elkaar om allebei te kopen.
Boris: NfS doet [illegible] iets nieuws met hun [illegible] naar de Cops & Robbers. Vette achtervolgingen!
J.J.: [illegible] met dat urban Bling Bling sausje. Dat doet iedereen nu.
Jan: Ik vind NfS tof omdat ik het kan spelen. Forza lukt me niet.
J.J.: [illegible]
Jan: Sprak de racefan zonder rijbewijs.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD



Boris: Deel 1 was vet en deel 2 wordt nog vetter. De A.I. was imposant. Ik zag de vijanden echte tactieken gebruiken. Verder is de actie nog pakkender.
Jan: Dezelfde actie als in deel 1, alleen met een andere soldaat.
J.J.: Nee, Thief is steeds compleet anders! Als deze game een [illegible] rerun wordt, stop ik met trainen!
Boris: Dit is dé WO2 shooter voor de Xbox. Beter dan de nieuwe Call of Duty en Medal of Honor.

JAN 0 • J.J. 2 • BORIS 4 • TOTAAL 6

COMMANDOS STRIKE FORCE

JAN 0 • J.J. 0 • BORIS 0 • TOTAAL 0



Boris: Deze is [illegible] glipt op de E3.
J.J.: Dan had je [illegible] die boothbabes [illegible].
Jan: Een even [illegible] geslaagde [illegible].
J.J.: Misschien [illegible] shooter' [illegible] spe[illegible] gie [illegible] je [illegible] tussen [illegible] te[illegible]

BULLY

Boris: [illegible] anders en nieuw.
Jan: [illegible] concept achter dit spel [illegible]. Een echt [illegible] spelen.. [illegible] Boris, die gast lijkt wel wat op jou!
Boris: Waarom denk je dat ik hem vijf punten geef? Echt, dit wordt dé verrassing van het jaar.
Jan: Nee Boris, dat is als je een tekst op tijd inlevert.
Boris: Heb jij wel eens heeeel veel zonnebrand in je onderbroek gehad?

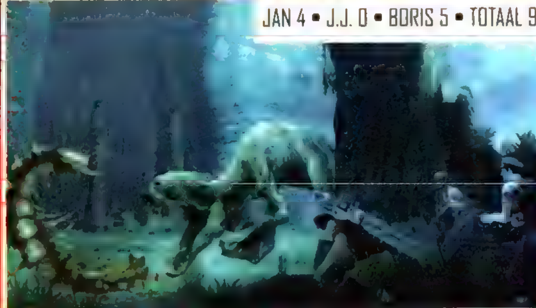
JAN 4 • J.J. 0 • BORIS 5 • TOTAAL 9



KING KONG

Jan: Dé verrassing van de E3.
Boris: Briljante beelden.
J.J.: Maar wordt het leuk om naast die aap, ook met andere personages te spelen?
Boris: Vast wel. Dit spel voelde zo groots, zo sterk aan.
J.J.: Maar was dit niet gameplay?
Boris: [illegible] Michel Ancel zit hier achter. Die man is een genie.
Jan: [illegible] niemand [illegible] Beyond Good and Evil niet kocht.
Boris: Een schandvlek op het blazoen der gamers.

JAN 4 • J.J. 0 • BORIS 5 • TOTAAL 9



THE CHOSEN ONES

■ **HALF-LIFE 2 (10 punten)**
Half-Life 2 zal ook op de Xbox de beste shooter worden. Misschien vallen de graphics wat tegen, maar de ijzersterke gameplay en verhaallijn compenseren dat volledig. Plus geen gezeik met Steam! Een zekerheidje.

■ **BULLY (9 punten)**
Oké, misschien is dit een typische 'journalistenkeuze'. Wij houden immers van vernieuwende games. Toch heeft Bully een concept dat iedereen herkent: 'pesten'. En Rockstar weet als geen ander hoe je controversiële thema's in een goede game kan omzetten.

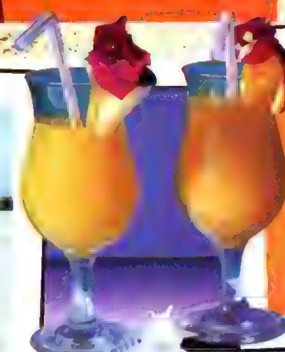
■ **BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD (6 punten)**
Dit wordt zeker geen gemakzuchtige sequel! Deel 1 was briljant en deel 2 gaat daar opzeker overheen met een betere A.I. en nog meer pakkende actie.



Muriëlle: Mijn N-Gage. Maar alleen omdat dat mijn telefoon is want gamen doe ik er niet op. Nadat mijn Game Boy een keer in zee is gedonderd, weet ik wel beter dan [illegible]

[illegible]







TEAM GAMECUBE: JURJEN / STEVEN / NIELS

DE GESELECTEERDEN

1. SSX On Tour (EA)
2. Killer 7 (Capcom)
3. Geist (Nintendo)
4. Zelda: Twilight Princess (Nintendo)
5. King Kong (Ubisoft)
6. Fire Emblem (Nintendo)
7. James Bond (EA)
8. Prince of Persia Kindred Blades (Ubisoft)
9. Pokémon XD: Gale of Darkness (Nintendo)
10. X-Men Legends 2 (Activision)



SSX ON TOUR

Steven: We gaan toch niet het hele rijtje van EA langs?

Jurjen: Hé kom op man, SSX is toch best tof? Zoveel van dat soort [illegible] voor de Cube.

Niels: De eerste SSX was heel bijzonder. Daar was duidelijk met liefde aan gewerkt [illegible] een nieuw deel van de lopende band.

Steven: Dat hele over-the-top-sfeertje spreekt me gewoon niet aan, net zo min als al die hippe Street en zogenaamde Urban-shit.

Niels: Dat [illegible] besteed.

Jurjen: Bestaat er eigenlijk iemand die dat soort dingen wel leuk vindt?

Steven: [illegible]

JURJEN 0 • STEVEN 0 • NIELS 0 • TOTAAL 0 PUNTEN

JURJEN 2 • STEVEN 0 • NIELS 0 • TOTAAL 2 PUNTEN

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE

Niels: Dit doet mij weinig.

Steven: Het is wel tof hoor, maar een beetje achterhaald. Zulk soort [illegible]len speelde ik vroeger in de arcade.

Jurjen: Nee man, dit is een RPG!

Steven: Dan wel een erg oppervlakkige.

Jurjen: Ik weet dat jij graag met parameters enzo loopt te knoeien in van die hopeloos complexe toestanden, maar ik vind het juist tof dat ze dit soort dingen lekker [illegible] hebben gehouden.

Steven: [illegible]

Niels: [illegible]

Jurjen: [illegible] als [illegible] voorganger is [illegible]

JURJEN 0 • STEVEN 0 • NIELS 0 • TOTAAL 0 PUNTEN

KILLER 7

Steven: [illegible] nu een vette game.

Jurjen: [illegible] nog niet gezien?

Niels: [illegible]

Steven: [illegible]

Jurjen: [illegible]

Steven: [illegible]

Jurjen: [illegible] woord is.

Niels: [illegible]

Steven: [illegible] jullie die [illegible] het twijfelen gebracht, ik bewaar mijn punten nog even.

Jurjen: Geen slecht idee!



JURJEN 2 • STEVEN 4 • NIELS 4 • TOTAAL 10 PUNTEN

FIRE EMBLEM

Steven: [illegible] interessant!

Niels: [illegible]

Jurjen: [illegible] 'm wel ergens in 2006.

Niels: Ja, naast Zelda valt zelfs Fire Emblem in het niet. Maar dat geldt dus voor de hele line-up van de Cube.



JURJEN 4 • STEVEN 3 • NIELS 2 • TOTAAL 9 PUNTEN

KING KONG

Jurjen: [illegible]

Steven: [illegible]

Jurjen: [illegible]

Niels: [illegible]

Steven: [illegible]

WELKE GAME NEEM JE MEE OP VAKANTIE?

[illegible] Tetris. Die is lang houdbaar. En straks Pro Evo 5 op de PSP. En dan iemand langs [illegible]

Steven: Mario Kart Advance

Boris: Ik ben al lang blij als ik m'n paspoort niet vergeet...

[illegible] Meteos (DS) en Advance Wars (DS).



JURJEN 0 • STEVEN 0 • NIELS 2 • TOTAAL 2 PUNTEN

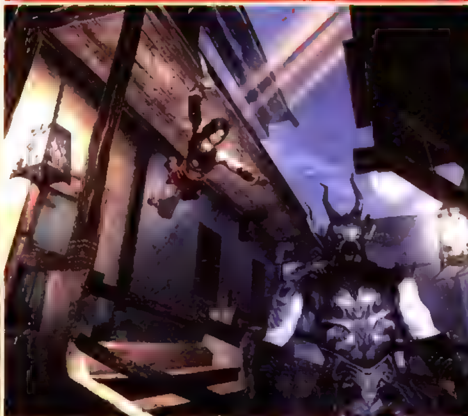
JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE

Steven: Gaan we het hier serieus over hebben?
Jurjen: Kom op man, we mogen blij zijn dat EA de Cube nog een beetje ondersteunt, anders hadden we helemaal niets om over te praten.
Steven: Maar wat moeten we nu zeggen over de zoveelste Bond game?
Niels: He he, dit kan best wel eens een goede game worden hoor. Hij is gemaakt door hetzelfde team dat Everything or Nothing maakte, en dát is gewoon een goede Bond game. Ze proberen in ieder geval niet krampachtig GoldenEye na te doen.
Steven: [illegible] man, het zijn jouw punten.

JURJEN 0 • STEVEN 0 • NIELS 0 • TOTAAL 0 PUNTEN

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

Jurjen: Er zijn vast heel veel mensen blij dat de game nog duisterder is geworden dan de toch al behoorlijk brute voorganger maar voor mij hoeft het allemaal niet meer.
Steven: Het lijkt wel of elke franchise op dezelfde manier wordt klaargemaakt voor weer een nieuwe ronde. Dit keer zitten er speed kills in en stealth. Ik kan daar weinig waardering voor opbrengen.
Niels: Het is vast wel een goede game, maar mij spreekt dat duistere gedoe ook niet zo aan. Waar is dat fijne sprookjessfeertje uit het eerste deel gebleven?



POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

Niels: Tja...
Steven: Volgens mij zijn wij niet helemaal de doelgroep.
Jurjen: Jawel hoor, ik ben helemaal de doelgroep. En als doelgroep wil ik gewoon een complete RPG zoals op de Game Boy maar dan in 3D. Ik wil zelf bepalen waar ik naartoe ga in een coherente spelwereld en ik wil mijn Pokémon vangen in hoog gras, niet stelen van andere trainers. En dat stoere, duistere thema vind ik ook helemaal niets.
Niels: Wij willen op reis door de wereld van de tekenfilms!
Jurjen: Precies!



JURJEN 0 • STEVEN 0 • NIELS 0 • TOTAAL 0 PUNTEN

JURJEN 1 • STEVEN 3 • NIELS 2 • TOTAAL 6 PUNTEN

GEIST

Steven: De eerste keer dat ik deze game zag, vond ik het niet veel soeps. Maar [illegible] begin ik [illegible] te worden. Die [illegible] sequence vond ik erg tof.
Jurjen: Ik hoop dat er meer van dat soort momenten in komen maar ik vrees dat het allemaal toch wel een beetje standaard wordt.
Niels: De game lijkt me wel [illegible] [illegible]

JURJEN 5 • STEVEN 5 • NIELS 5 • TOTAAL 15 PUNTEN

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Jurjen begint het Zelda-thema te neuriën "Ta-ta, ta ta ta-taaaaa!", de rest valt in: "Ta-ta-ta-taaaa, ta ta-ta-ta-taa-ta-taaaaaa!"
Steven: [illegible] hebben we al [illegible] gezien [illegible]?
Jurjen: Zou er nog iets kunnen [illegible]? [illegible] weer kerkers uit gaan [illegible]
Niels: Ik verwacht het [illegible] Aonuma [illegible] toen hij vertelde dat de game groter werd dan Ocarina of Time.
Jurjen: Oh man, ik moet dat spel hebben.
Steven: Het woord spel is te oneerbiedig, het schiet tekort om de pracht van een nieuwe Zelda te beschrijven.
Jurjen: Ik weet ook niet hoe ik het anders moet noemen. Ik weet alleen dat ik alle andere games op de lijst zonder moeite [illegible] tegen één enkel exemplaar van Twilight Princess.
Niels: Amen.
Steven: Amen.



THE CHOSEN ONES

■ THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (15 punten)

Wat we van Twilight Princess hebben gezien en vernomen doet ons vol vertrouwen uitzien naar een game die het niveau van Ocarina of Time wel eens zou kunnen gaan evenaren, zoniet overtreffen. Groots, majestueus, met betoverende omgevingen en een verrassend verhaal, het wordt weer genieten in november.

■ FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE (10 punten)

De versies voor de Game Boy Advance spelen we met veel plezier en ook al belooft deze Cube-versie niet zoveel anders te doen, lijkt het ons heel tof om het allemaal eens in 3D te ervaren.
De prachtige filmpjes en meeslepende soundtrack zorgen in ieder geval voor nog meer sfeer en avontuurlijke gevoelens.

■ KING KONG (9 punten)

Het idee een onbekende wereld vol sfeervolle omgevingen en mysterieuze gevaren te betreden, is natuurlijk echt iets voor ons, als Nintendo-mannetjes. Het genot dat het stoeien met een grote aap kan leveren is ons natuurlijk ook niet vreemd.
Michel Ancel heeft met Beyond Good & Evil bewezen een van de beste Europese spelontwerpers te zijn dus we zijn meer dan benieuwd wat ie allemaal met de grote aap gaat doen.

Jeroen: Ik ben onlangs weer opnieuw begonnen met Pokémon Ruby en het is meteen weer verslavend. Gotta Catch em all.

[illegible]kantie ben die wel een [illegible] [illegible]eemt (terwijl de mijne [illegible] [illegible] kast ligt), stop ik Zelda [illegible]

Nielsje: Ik heb laatst Boktai 2 gekocht, dat lijkt me nou een mooi avontuur voor op de camping.

Ed: Ik speel wat de kinderen hebben meegenomen.





NINTENDO DS

Jurjen: Langzaam maar zeker verlaat de DS het domein van de opgefokte demo's en komen de echte spellen. De line-up voor de rest van dit jaar is zo interessant dat we titels als Castlevania, King Kong en Metroid Prime Hunters niet eens mee hebben genomen.
Jeroen: Ik proef toch veel gemakzucht bij de uitgevers. Met name EA brengt baggerproducten op de markt die nauwelijks gebruikmaken van de mogelijkheden van de DS. Maar ook een bedrijf als Activision lijkt niets speciaals te willen doen. Nintendo daarentegen lijkt de DS eindelijk met toffe games te gaan ondersteunen.
Niels: Maar het is niet alleen Nintendo dat het goed doet op de DS, toch? Kijk naar de DS-versies van games als Viewtiful Joe en Snowboard Kids. Of de spellen die Jurjen noemde. Toch wil ik wat meer écht originele games zien.

TEAM HANDHELDS: NIELS / JEROEN / JURJEN

Voor de draagbare spelcomputers pakken we het iets anders aan dan voor de thuismachines. Per handheld gaan Jurjen, Jeroen en Niels de discussie aan, en vervolgens kiezen ze per platform uit een shortlist van vijf ook nog eens drie toppers.

GAME BOY ADVANCE (MICRO)

Jurjen: De beeldkwaliteit van GBA-spellen is nog steeds goed genoeg als we het over adventures, platformers en strategiespellen hebben. Daarom lijkt het mij ook wel wat om een Micro te bezitten. Ik hoop dat Nintendo nog veel games blijft leveren, maar gezien de huidige spreiding van Nintendo's teams over vier systemen vrees ik het ergste.
Niels: Nu de DS er is, zie je de GBA snel over het hoofd, en ik kan me haast niet voorstellen dat dat voor de heren spellenmakers anders geldt. Maar Nintendo is het daar duidelijk niet mee eens. Persoonlijk wil ik graag zo'n Micro hebben, maar ik weet niet of ik er veel op ga spelen.
Jeroen: Het is ook meer een hebbedingetje; GBA-spelletjes speel ik wel op mijn DS.

NIELS 4 • JEROEN 4 • JURJEN 3 • TOTAAL 11

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Jeroen: Ik vind de strategie fantastisch [illegible] nages niet meer terugkomen. Daar[illegible] singen.
Niels: Nou, ik kan hier geen genoeg van krijgen. [illegible] in dit deel wat meer fantasievolle [illegible]enten zitten. Monsters [illegible]
Jurjen: [illegible] een eind [illegible] The Sacred Stones [illegible] regelmatig [illegible] dat ik [illegible] door[illegible]



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Niels: Het blijft een van de leukste Zelda's ooit; zeker het beste action-adventure op de GBA. [illegible]
Jeroen: [illegible]
Jurjen: [illegible] Zelda, maar ook Castlevania of Metroid [illegible]



JEROEN 5 • JURJEN 4 • NIELS 5 • TOTAAL 14

NIELS 2 • JURJEN 5 • JEROEN 2 • TOTAAL 9



MARIO TENNIS ADVANCE

Niels: [illegible]
Jurjen: [illegible]
Jeroen: [illegible] gegeven moment verdwijnt het schijfje toch weer in de kast. Leuk voor eventjes.

OOK GENOMINEERD (GBA)

WARIOWARE: TWISTED • NIELS 3 • JEROEN 1 • JURJEN 2 • TOTAAL 6

"Door gekke dingen te verzinnen met de besturing heeft Nintendo de WarioWare-serie interessant [illegible]" - Jurjen

POKÉMON EMERALD • NIELS 1 • JURJEN 1 • JEROEN 3 • TOTAAL 5

"[illegible]" - [illegible]

WELKE DEVELOPER KRIJGT DIT JAAR EEN VAKANTIEKAART VAN JE?

[illegible]

Boris: Ik stuur d'r eentje naar Microsoft met de mededeling dat ik graag een Xbox 360 wil hebben als ik terugkom van mijn vakantie

Jan: Blizzard. Wat ze met WoW hebben gedaan is onwaarschijnlijk. En als iemand een vakantie verdient zijn het wel die gasten!

Jurjen: Sony! Ik heb dit jaar eindelijk zo'n speciale Debug PlayStation 2 gekregen om de allernieuwste Sony-games te kunnen spelen. Zonder dat ding had ik mijn stukken over God of War niet kunnen schrijven.

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

Jeroen: Er zijn weken geweest dat ik Advance Wars de hele dag speelde. Dit DS-deel belooft meer van dat moois, en nu kan ik tanks met mijn stylus besturen. Ik fleur helemaal op bij de gedachte.

Niels: Ja inderdaad, Advance Wars en de DS, ook weer zo'n perfecte mix. Helemaal in de nieuwe realtime-speelstand.

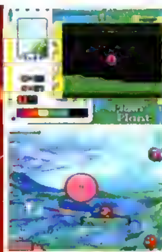
Jurjen: Of die realtime-speelstand tof wordt, valt nog te bezien. Maar de reguliere modus werkt met de stylusbesturing in elk geval zo fantastisch dat je nooit meer zonder wilt.



JEROEN 4 • NIELS 4 • JURJEN 4 • TOTAAL 12

JEROEN 3 • JURJEN 2 • NIELS 3 • TOTAAL 8

KIRBY: CANVAS CURSE



Jeroen: Ik speelde hem al eens kort, schilderde loopings waar het roze balletje overheen raasde en kon 'm eigenlijk niet meer neerleggen.

Jurjen: Het is een toffe game maar als je 'm eenmaal hebt uitgespeeld doe je er waarschijnlijk, net als ik, helemaal niets meer mee.

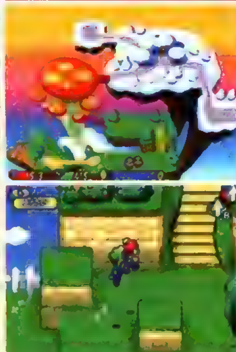
Niels: Ik ben vooral bang dat het spel op de lange termijn te herhalend is. Dat heb ik sowieso bij Kirby, als je wilt kun je overal voortijdig faddesen.

MARIO & LUIGI 2

JEROEN 5 • NIELS 5 • JURJEN 5 • TOTAAL 15

Niels: Toegegeven, amper origineel, maar wél precies de spelmix die ik zoek. Al had ik 'm nóg leuker gevonden als het een spel met nieuw ontworpen figuurtjes was geweest.

Jurjen: Neuk jou en je nieuw ontworpen figuurtjes. Typisch journalistengebrabbel. Deze game is een bonte mix van RPG, platform, minigames, sprookjeslanden, zieke humor én Mario en Luigi. Iedereen tevreden.



OOK GENOMINEERD (DS)

NINTENDOGS • NIELS 1 • JURJEN 2 • JEROEN 2 • TOTAAL 5

"Iets zegt me dat ik deze puppysimulator heel veel ga spelen. Mag je het eigenlijk wel spelen noemen?" - Jeroen

MARIO KART DS • JEROEN 1 • JURJEN 1 • NIELS 2 • TOTAAL 4

"M'n DS met Mario Kart uitklappen en hup, online spelen. Ik kijk er nu al naar uit." - Niels

PSP

Niels: Tijdens de E3 heb ik de verleiding van een PSP kopen maar nét weten te weerstaan. Want een verleidelijke machine is het zeker. Met een waanzinnig scherm en veel mogelijkheden, vooral op multimediavlak.

Jeroen: Ik zet daar juist mijn vraagtekens bij. Er wordt nogal geschermd met die multimedia-eigenschappen, maar waarom zou je bijvoorbeeld foto's op je PSP zetten?

Jurjen: Dat Sony de multimedia-aspecten zo benadrukt, begint mij zelfs te irriteren. Ik heb thuis een DVD-speler en een breedbeeld-TV, gebruik mijn iPod voor muziek en bekijk mijn digitale foto's op mijn laptop. Sony: fuck die multimedia-shit en investeer wat meer in goede games want daar ontbreekt het nog behoorlijk aan.

Niels: Tja, daar moet ik me bij aansluiten. Ik heb die PSP uiteindelijk niet gekocht in LA, en ik raad het anderen ook pas aan als straks de gamebibliotheek breder en leuker is, en de prijs is gezakt.

NIELS 3 • JURJEN 5 • JEROEN 2 • TOTAAL 10

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Jeroen: Hoe leuk ik deze serie ook vind, in mijn ogen is de PSP niet geschikt voor zulke uitgebreide spellen.

Jurjen: De opzet van GTA, met een grote spelwereld die je stukje bij beetje verovert door extreme opdrachten uit te voeren, lijkt me juist wel geschikt voor een handheld.

Niels: Ach, GTA is nooit mijn game geweest, ik ben niet zo van de losse klusjes. Maar dit is natuurlijk wel de eerste game die de PSP voor veel spelers aantrekkelijk gaat maken.



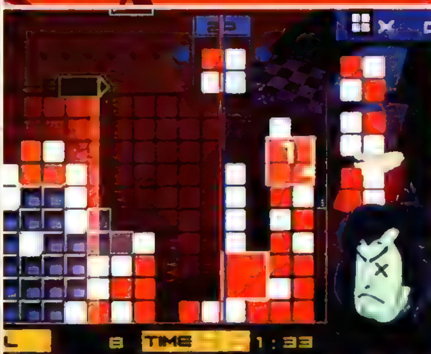
NIELS 5 • JURJEN 3 • JEROEN 4 • TOTAAL 12 PUNTEN

LUMINES

Jeroen: Een heerlijk speelbaar en verslavend puzzelspel.

Niels: Dit is het type spel dat ik zoek op een handheld: makkelijk te spelen, moeilijk te masteren, en lang of kort te spelen als je wilt.

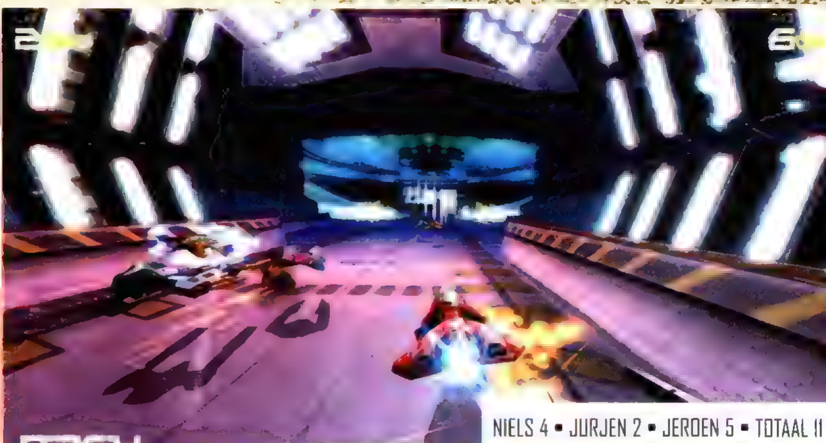
Jurjen: Fijn dat er zoveel aandacht aan beeld en geluid is besteed. Ik geloof dat dat voor een puzzelspel niet belangrijk is, als zijn kunnen bij deze vergeten.



WIPEOUT PURE

Jurjen: Ik ben niet zo'n fan van WipEout. Ben waarschijnlijk verpest door iets te veel uurtjes F-Zero. Die graphics zijn wel weer dierschoon, het is bijzonder om zoiets maar je maar wilt te kunnen spelen.

Jeroen: Ja! Ik speel Pure bijna dagelijks als ik op mijn trein wacht en kijk reikhalzend uit naar het draadloos tegen anderen spelen.



NIELS 4 • JURJEN 2 • JEROEN 5 • TOTAAL 11

OOK GENOMINEERD (PSP)

RIDGE RACER • NIELS 2 • JEROEN 3 • JURJEN 4 • TOTAAL 9

"De speelbaarheid, de looks en de muziek: het past perfect bij elkaar." - Jeroen

APE ACADEMY • NIELS 1 • JURJEN 1 • JEROEN 1 • TOTAAL 3

"Ape Academy gaat op de Mario Party-tour. Erg geschikt voor een handheld." - Niels

Jeroen: Zolang ik niets krijg, stuur ik ook niets op.

Nielsje: Ik zeg altijd: als ik er geen van hen krijg, krijgen zij er ook geen van mij.

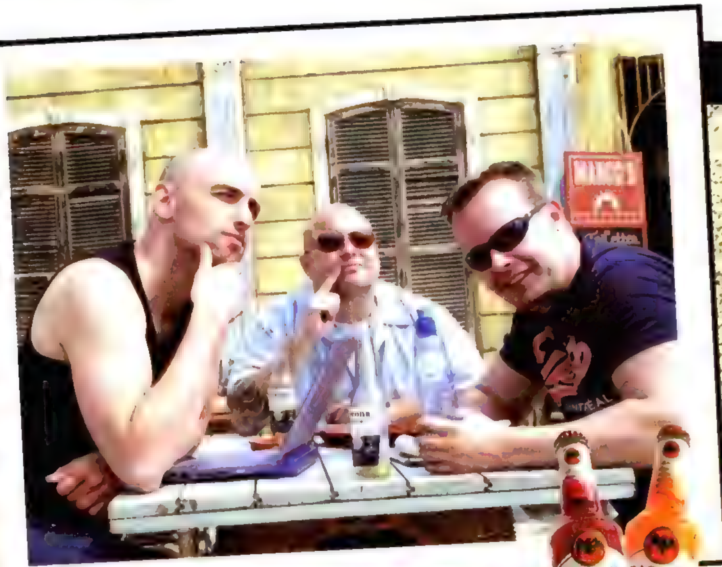
Steven: Blizzard. Bedankt voor de vette game!

en dat is naar de redactie. Dat we daar een beetje moeten doorwerken.

Niels: Digital Illusions voor het maken van Battlefield 2. Het laptopje met WiFi internetverbinding gaat zeker mee naar het strand!

Muriëlle: Naar Rare, omdat ze Conker hebben gemaakt. Eindelijk iets wat ik leuk vind, bedankt jongens!





JAN 1 • J.J. 0 • BORIS 0 • TOTAAL 1

HITMAN: BLOOD MONEY

Boris: Tja, de hoofdpersoon is natuurlijk wel kaal, dat is dope.
Jan: Heb je die nieuwe engine gechecked? Man, wat een detail.
J.J.: Ik weet het niet. Het is mij nog steeds te veel stealth.
Jan: Het is een stealth game! Wat wil je dan? De zoveelste shooter spelen?
J.J.: De controls waren ook niet alles in de vorige delen.
Jan: Dat is nu aangepakt. Bovendien zijn de manieren om je missies te voltooien zeer divers. Je kunt wel met brute actie te werk gaan maar dan val je meer op en verdien je minder geld.
Boris: Grafisch zag het spel er inderdaad fantastisch uit, maar ik heb nooit wat met deze serie gehad.

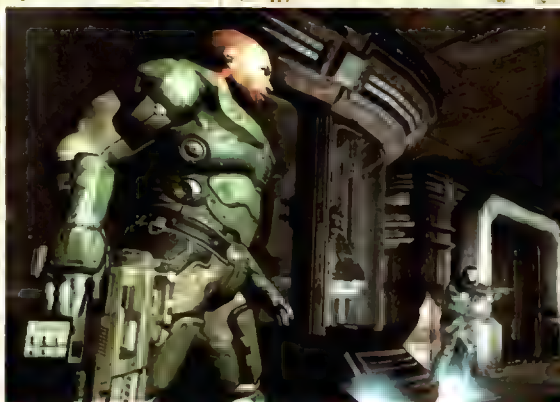


JAN 0 • J.J. 0 • BORIS 0 • TOTAAL 0

BATTLEFIELD 2

J.J.: Ik dacht dat jullie zulke BF fans waren? Waar blijven jullie punten nu dan?
Jan: Het is absoluut een hele dikke game. En als je puur voor online actie gaat, moet je BF 2 zeker checken. Het is alleen wel een herhaling van stappen.
Boris: Nou, Battlefield Vietnam was een missertje. BF 2 mag tenminste de naam met eer dragen.
J.J.: Ik heb niks met online games.
Boris: Nee, dat gaat ook lekker met je 28K8 modempje. Gast, we leven in de 21e eeuw!
Jan: Heb je trouwens al stromend water thuis, J.J.?
Boris: Ik heb wel zoiets van, het is eigenlijk Desert Combat.
Jan: Nee man, die MOD is tof maar geweest. BF 2 is de shit! Ik geef een symbolisch punt.
J.J.: Die we dan ook meteen maar weer symbolisch schrappen.





TEAM PC: JAN/J.J./BORIS

DE GESELECTEERDEN

- GTA: San Andreas (Rockstar)
- Hitman: Blood Money (Eidos)
- Quake IV (Activision)
- Battlefield 2 (EA)
- Age of Empires III (Microsoft)
- Call Of Duty 2 (EA)
- The Movies (Activision)
- Rome: Total War – Barbarian Invasion (Activision)
- Fable: The Lost Chapters (Microsoft)
- F.E.A.R. (Vivendi Universal)

QUAKE IV

J.J.: Deze hoort zonder twijfel in de top tien. id Software maakt gewoon nooit shit games.
Jan: De game lijkt wel heel erg op Doom 3.
J.J.: Hè, hè. Die game is gemaakt met de Doom 3 engine. Nog meer intelligente opmerkingen van het Meijroos front?
Boris: Ik heb het gehad met dat gangetje in, gangetje uit. Deurtje door, schakelaartje omzetten... kom op zeg, hoe vaak hebben we dat nu al niet gezien?
J.J.: Er zijn heel veel PC gamers die hier op zitten te wachten.
Jan: Ik moet toegeven dat de game wel minder donker oogt. Dat vind ik een pluspunt. En er zijn ook meer buitenlocaties, al zijn die ook nu niet echt heel groot.
Boris: Dit wordt een saaie game, ik voorspel het je.
J.J.: Je bent niet goed snik. Dit wordt wederom een hele vette shooter, beter dan Doom 3.
Jan: Dat zou zo maar eens kunnen.

JAN 0 • J.J. 2 • BORIS 0 • TOTAAL 2

JAN 3 • J.J. 4 • BORIS 4 • TOTAAL 10



AGE OF EMPIRES III

J.J.: AoE III is zwaar indrukwekkend.
Boris: Deel 1 en 2 heb ik helemaal kapot gespeeld. Maar die voorlaatste game met die mythologische beesten en garnalen vond ik niks.
Jan: Dat waren geen garnalen, barbaar. For the record: Age of Mythology is natuurlijk gewoon een meesterwerkje. Maar AoE III is inderdaad weer ouderwets tof.
J.J.: Goede tijdsperiode ook; 1500-1850. Heel veel conflicten.
Boris: Het is weer Age of Empires, dat is voor mij genoeg.
J.J.: Iedereen probeert Rome: Total War na te doen, met zoveel mogelijk units op het scherm. AoE III blijft gewoon lekker zichzelf.

THE MOVIES

J.J.: Ik speel nog liever Soccer Life dan deze weirde shit.
Jan: Oké, J.J. krijgt geen biertjes meer.
Boris: Wat is er mis met je? Je kunt eindeloos parodieën maken op bestaande films. We gaan hilarische shit zien op internet.
Jan: Deze game verdient inderdaad lof. Grappig, absurd en ook gewoon een toffe sim.
J.J.: Die parodieën zijn wel grappig, maar voor de rest... Volgens mij weer een typische Molyneux gimmick.
Boris: Nee man. De Sims is in potentie een game die ik zou spelen, maar het gaat nergens over. Dit gaat tenminste ergens over.

JAN 0 • J.J. 0 • BORIS 1 • TOTAAL 1



JAN 5 • J.J. 5 • BORIS 2 • TOTAAL 12

CALL OF DUTY 2

Boris: Het zag er gruwelijk uit. Maar overdrijven jullie niet een beetje met allebei 5 punten?
Jan: Heb je die rookeffecten gezien...
J.J.: Als ik op deze manier een lineaire shooter speel, ga ik er helemaal voor!
Boris: Toch speel ik liever Brothers In Arms.
Jan: Die explosies...
J.J.: Het moet me overdonderen, dat doet deze game als geen ander. Waanzinnig!
Jan: Die granaatinslagen...
J.J.: Volgens mij komt er iemand klaar hier...
Jan: Deze WO II shooter gaat zo keihard iedereen zijn kont schoppen. Dit wordt een inslaand succes dat het genre op zijn grondvesten zal doen laten schudden.
Boris: Amen.

R:TW - BARBARIAN INVASION

JAN 0 • J.J. 1 • BORIS 1 • TOTAAL 2

Jan: Deze add-on ga ik zeker spelen maar het is natuurlijk wel een add-on.
Boris: Rome: Total War is de standaard voor RTS games. Ik kan niet wachten op die Barbaren.
Jan: Dat spreekt jou natuurlijk wel aan, Barbaars gedrag.
J.J.: Deze uitbreiding gaat als een gek verkopen.
Boris: Alleen al het feit dat je nu gigantische nachtgevechten hebt...
Jan: Absoluut heel tof, maar het blijft een add-on.
Boris: En jij blijft een zeurkous!



JAN 2 • J.J. 0 • BORIS 0 • TOTAAL 2



FABLE: THE LOST CHAPTERS

J.J.: Hij hoort in de top 10. Maar onder protest.
Jan: Want?
J.J.: Omdat deze PC versie is wat de Xbox versie had moeten zijn. Xbox-gamers zijn genaaid door Microsoft!
Jan: Tja, die game moest af. Met als gevolg dat de PC versie vier nieuwe werelden en zestig nieuwe queesten heeft, dertig procent groter is...
J.J.: Schandalig dus, maar voor PC gamers op zoek naar een diepe actievolle RPG een absolute aanrader.
Boris: Ik trok die cartoony kleurrijke uitvoering op Xbox niet. Ik ga het dus nu ook niet spelen.

JAN 0 • BORIS 0 • J.J. 0 • TOTAAL 0



GTA: SAN ANDREAS

Jan: Mag ik er even op wijzen dat San Andreas op de PC grafisch superieur is?
J.J.: GTA hoort niet thuis op de PC. Het is een console game pur sang.
Jan: Wat lul je nou? GTA heeft zijn oorsprong op de PC!
Boris: Precies, J.J. je bazelt. Het is juist superstrak op de PC. Het ziet er zoooo mooi uit.
J.J.: Toch speelt ie lekkerder op console. Maar ik ga dit niet nog eens spelen op PC.
Jan: Zucht...
J.J.: Toch geef je geen punten?
Jan: Gamers weten al lang of ze San Andreas gaan kopen of niet. Neemt niet weg dat ik dit spel erg vet vind.

JAN 4 • J.J. 3 • BORIS 3 • TOTAAL 10

F.E.A.R.

Jan: Misschien wel de mooiste en grimmigste shooter van de afgelopen E3.
Boris: Inderdaad, erg indrukwekkend.
J.J.: Dat destructieve is cool maar het moet wel een functie hebben, als het alleen maar voor de leuk is...
Jan: Wat dan nog, de actie komt meedogenloos in beeld. Tegenwoordig heb je die horror vibe, Tijdens het spelen schrok ik me af en toe echt de pleuris.
J.J.: Die The Ring invloed is inderdaad heftig.



THE CHOSEN ONES

■ **CALL OF DUTY 2 (12 punten)**
Ook al is CoD 2 straks behoorlijk lineair; de impact, de chaos en de heftigheid van de actie blazen je als speler omver. Dit is een WO II shooter zoals die hoort te zijn!

■ **AGE OF EMPIRES III (10 punten)**
AoE III gaat terug naar de roots met graphics van nu. De periode 1500-1850 nodigt uit tot vele heftige battles. En samen met de verdieping in resource management, maakt dit de gameplay even vertrouwd als ijzersterk.

■ **F.E.A.R. (10 punten)**
F.E.A.R. deelt samen met AoE III de 2e plaats. Toverwoord in deze bovennatuurlijke shooter is sfeer. Gepaard gaand met keiharde shootouts waarin alles kapot kan, zorgt die combinatie ervoor dat F.E.A.R. angstaanjagend goed wordt.





TEAM PS2: JEROEN/NIELS/STEVEN

DE GESELECTEERDEN

- Kingdom Hearts 2
- Castlevania: Curse of Darkness
- Onimusha: Dawn of Dreams
- Shadow of the Colossus
- Resident Evil 4
- Okami
- Black
- God of War
- Genji
- Soul Calibur III

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Steven: Die nieuwe Castlevania lijkt mij erg tof. De eerste keer dat ik 'm zag was ik niet echt onder de indruk, maar nadat ik een stukje had gespeeld moest ik mijn mening toch echt bijstellen.
Niels: Ik had 't toevallig tijdens een interview met meneer Jaffe van God of War over deze titel. Hij was als groot Castlevania fan niet erg te spreken over Curse of Darkness. Ik deel zijn terughoudendheid.
Jeroen: Ik hou echt van Castlevania maar ik weet het ook zo net nog niet. Mijn punten hou ik in ieder geval nog effe bij me.
Steven: Ik ook hoor. Zo vet lijkt ie me nou ook weer niet.

JEROEN 0 • NIELS 0 • STEVEN 0 • TOTAAL 0

JEROEN 0 • NIELS 0 • STEVEN 0 • TOTAAL 0

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Steven: Ja, deze vind ik leuk hoor. Het lijkt in ieder geval geen snel incashertje te worden.
Niels: Het is een nieuwe trilogie toch?
Steven: Yep, het speelt vijftien jaar na Onimusha 3. Oké, klinkt slap, maar dat gevecht op de daken met een reusachtige robot-samurai doet mij toch echt vermoeden dat dit een leuke titel gaat worden.
Jeroen: Dat denk ik ook, en gloednieuwe personages brengen ook weer nieuwe gameplay met zich mee.



JEROEN 0 • NIELS 0 • STEVEN 0 • TOTAAL 0

KINGDOM HEARTS 2

Steven: Ik vind dit tweede deel erg tegenvallen. Vooral de graphics vond ik tussen al die vette PS2 games op de E3 erg achterhaald.
Jeroen: Ze zijn gewoon lekker simpel maar dat past toch juist bij dat Disney stijltje?
Niels: Het is inderdaad een beetje een gekke franchise, maar het eerste deel was heel aardig.
Steven: Jawel, maar ik vind het er zo kaal uitzien.
Jeroen: Nou ja, mij lijkt KH2 erg leuk, maar ik ben dan ook wel een beetje een Final Fantasy en Disney Freak.
Steven: Een Final Fantasy freak ben ik ook maar hier kan ik toch niet zo veel mee.





RESIDENT EVIL 4

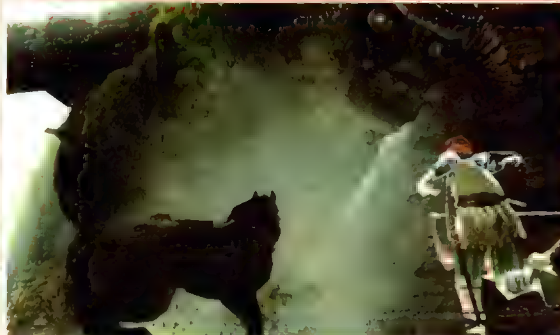
Jeroen: Ik heb de Gamecube versie al gespeeld maar als PS2 bezitter mag je deze topper natuurlijk niet laten liggen.
Steven: Mee eens, maar toch denk ik niet meteen aan RE4 als we het over interessante PS2 games hebben. Misschien ben ik nog in de ontkenningsfase dat ie niet meer exclusief voor de Cube is.
Niels: Dat is inderdaad een beetje pijnlijk maar laten we vooral niet vergeten hoe goed deze game is. En zo kunnen nog meer mensen genieten van dit briljante griezelavontuur.

JEROEN 2 • NIELS 0 • STEVEN 0 • TOTAAL 2

JEROEN 5 • NIELS 3 • STEVEN 5 • TOTAAL 13

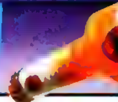
SHADOW OF THE COLOSSUS

Jeroen: Dat beklimmen van enorme bewegende beesten is supervet toch?
Niels: Ik heb mijn bedenkingen. Ik vond de framerate nog erg laag. Het beeld haperde gewoon te veel, en daar ben ik echt allergisch voor.
Steven: Kom op man, het spel heeft zo'n unieke stijl. Er bestaat gewoon geen andere game die hier ook maar enigszins op lijkt. En de gameplay is ook nog eens origineel.
Niels: Ik weet het niet. Ik dacht echt iets compleet nieuws te zien. Misschien dat ik Shadow of the Colossus daarom te kritisch heb bekeken.
Steven: Da's niet mijn probleem. Ik weet waar mijn punten naar toe gaan. Haha...



WELKE DEVELOPER KRIJGT DIT JAAR GEEN VAKANTIEKAART VAN JE?





DE VETSTE GAMES

GENJI

JEROEN 1 • NIELS 2 • STEVEN 2 • TOTAAL 5

Steven: Genji verdient naar mijn mening ook wel de nodige lof. Die game is gewoon echt leuk om te spelen. Tenminste, de levels die ik tot nu toe heb gespeeld in ieder geval.
Niels: De game heeft wel iets episch. Daar hou ik wel van.
Steven: Ja, en laten we vooral de meesterlijke vormgeving niet vergeten.
Niels: En Japanse gasten met zwaarden zijn cool!
Jeroen: Ik voel wel wat voor deze oogstrelende samurai game. Prachtige beelden en heerlijk simplistische game-play.



OKAMI

JEROEN 4 • NIELS 4 • STEVEN 4 • TOTAAL 12

Niels: Wat dachten jullie van Okami? Niet misselijk, lijkt mij.
Steven: Zeker niet. Dit is net als Shadow of the Colossus een unieke titel.
Jeroen: Daar sluit ik me helemaal bij aan.
Niels: Ja, Okami is kunstig en speelbaar, alsof je een Nintendo game speelt, zo vloeiend. Waren er maar meer van dit soort games. En waren dit soort games maar succesvoller.
Steven: Zeg dat wel. Afkomen met die punten dus.



BLACK

JEROEN 0 • NIELS 1 • STEVEN 0 • TOTAAL 1



Steven: Ik moet eerlijk zeggen dat deze titel tot op heden een beetje langs me heen is gegaan. Maar de screens die ik heb gezien zijn zeker niet slecht.
Jeroen: Dit zou inderdaad wel eens een vette FPS kunnen worden.

SOUL CALIBUR III

JEROEN 0 • NIELS 0 • STEVEN 0 • TOTAAL 0

Niels: Ik vind Soul Calibur leuker dan Tekken. Je voelt je nu eenmaal lekkerder als je vecht met wapens. En dat piratensfeertje staat me wel aan.
Steven: Ik probeer die piraten bullshit juist te negeren. Doe mij maar die oosterse zwaardvechters. Maar piraten of niet, Soul Calibur is een van de vetste fightinggame reeksen. En ondanks een mogelijk gebrek aan vernieuwingen heb ik toch zin in dit derde deel.
Niels: Ik moet ook eerlijk zeggen dat het hoogtepunt van deze reeks voor mij lag bij Soul Blade op de originele PlayStation, met name bij het voor die tijd vet mooie introfilmpje met campy maar toch avontuurlijke muziek.



GOD OF WAR

JEROEN 3 • NIELS 5 • STEVEN 3 • TOTAAL 11

Steven: Over vette games gesproken. Een beuk en puzzel meesterwerkje toch?
Niels: Krachtig, machtig, prachtig. Die game speelt zo goed als die drie woorden rijmen.
Jeroen: Ja, een spel waarin je je oppermachtig voelt, zo hoort het eigenlijk ook te zijn. Ik snij je in stukken Raaaahh!
Steven: Ik ben het helemaal met jullie eens. Een geweldig spel.



THE CHOSEN ONES

■ Shadow of the Colossus (13 punten)
Shadow of the Colossus blaast de grens tussen games en kunst volledig weg. Een ongekende sfeer en unieke beelden gecombineerd met originele en verslavende gameplay stoten deze titel naar de top.

■ Okami (12 punten)
We mogen blij zijn dat er tegenwoordig nog games als Okami worden gemaakt. Capcom verdient respect voor deze creatieve action/adventure game, die niet alleen tof is om te zien maar ook om te spelen.

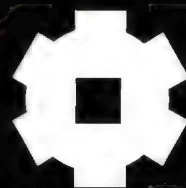
■ God of War (11 punten)
Deze titel is al uit maar dat betekent niet dat de stoere held Kratos geen plekje in deze top 3 verdient. Bikkelharde actie en uitdagende puzzels zetten de toon. En de game speelt ook nog eens als een trein. Wat wil je nog meer?







REVIEWS



BREEK HET IJS TIJDENS JE VAKANTIE

Geen 0-100 strook deze maand maar om in de zomersfeer te blijven, een aantal openingszinnen voor de gamer op vakantie. Hou er wel rekening mee dat ze vertaald zijn door de kutste online vertaalhulp: babelfish....

WIL JE MET MIJ POKÉMON RUILEN?
Engels: Do you do want exchange Pokémon with me?
Spaans: usted desean el intercambio Pokémon con mi?
Frans: Vous veulent l'échange Pokémon avec moi ?

MAG IK JE STYLUS EVEN LENEN?
Engels: Can I lend your stylus just as?
Spaans: Puedo prestar su aguja apenas como?
Frans: Est-ce que je peux prêter votre aiguille juste comme ?

KUN JE MIJN RUG EVEN INSMEREN TERWIJL IK DE EINDBAAS VERSLA?
Engels: Can you rub my back just as whereas I cover the end boss?
Spaans: Puede usted frotar mi parte posteriora apenas como mientras que cubro el jefe del extremo?
Frans: Pouvez-vous frotter mon dos juste comme tandis que je couvre le patron d'extrémité ?

WEET JIJ EEN INTERNET CAFÉ WAAR IK EVEN WORLD OF WARCRAFT SPELEN KAN?
Engels: Weet you a Internet café where I can play even World or Warcraft?
Spaans: Weet usted un café del Internet donde sé jugar el mundo uniforme o Warcraft?
Frans: Weet vous un café d'Internet où je peux jouer le monde égal ou le Warcraft ?

WAT KOST DIE MAILLOT?
Engels: What costs that mail destiny?
Spaans: Qué cuesta ese destino blanco del correo?
Frans: Que coûte ce destin blanc de courrier ?

ZULLEN WE HET PU BORDSPEL SPELEN?
Engels: We will the PU play bordspel?
Spaans: Queremos el bordspel del juego de la PU?
Frans: Nous voulons le bordspel de jeu d'unité centrale ?

JIJ LIJKT OP LARA CROFT.
Engels: You seem on Lara Croft.
Spaans: Usted se parece en el croft de Lara.
Frans: Vous semblez sur la closerie de Lara.

ONLINE ZIE IK ER BETER UIT HOOR.
Engels: Online seeing there I improve from hear.
Spaans: En línea viendo allí me mejoro de oigo.
Frans: En ligne me voyant là m'améliore de entends.

HEB JIJ EEN LINKKABELTJE?
Engels: Have do you linkkabeltje?
Spaans: Tenga le hacen linkkabeltje?
Frans: Ayez vous font linkkabeltje ?

ALS JE VAKANTIEGELD HAD VOOR EEN NEXT GEN CONSOLE, WELKE WORDT HET DAN?



SCORE 92

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

We kunnen wel tig redenen bedenken om San Andreas aan te raden. De perfecte crime game is op PC nog verder geperfectioneerd en ook op de Xbox heeft de game m

Grand Theft Auto San Andreas

POWER UNLIMITED GOLD

"Nou buuf, de komkommers zijn weer lekker lang en ruw dit voorjaar, wat jij?"

Terwijl Jeroen hieronder op de pagina de Xbox versie onder de loep neemt, dook ik als CJ in de PC versie van GTA: San Andreas.

Veel gamers weten niet dat GTA zijn oorsprong kent op de PC. De eerste twee delen waren namelijk eerst op PC een gigantisch succes voor ze de PlayStation aandeden.
Na de doorbraak op de PlayStation met het bijbehorende miljoenenpubliek, lagen de zaken ineens een stuk anders. De dikke geldbuidel van Sony zorgt er sinds deel 3 voor dat GTA eerst exclusief op de PS2 verschijnt, en pas veel later op Xbox en PC. Maar geduld blijkt ook nu een schone zaak, zeer schoon mag ik wel zeggen.

SUPERIEUR

Als je nu nog niet weet wat voor game San Andreas is dan heb je waarschijnlijk de afgelopen twee jaar in een vuilnisbak gewoond en de deksel erop gehouden. Ik beperk me daarom tot de grootste verschillen tussen de PC en de console versie(s).

Is het mogelijk om na een half jaar terug te gaan naar een plaats waarvan je elk steegje kent, en toch opnieuw betoverd te raken?

Een half jaar na het zien van de eerste bewegende beelden van GTA SA was ik helemaal in mijn nopjes met de PlayStation 2 versie. Ik was verrast door de grootte, door alle mogelijkheden binnen het spel en de sfeer die het geheel ademde.
Nu, een half jaar na de PS2 versie, ligt de Xbox game voor mijn neus en ik heb er weer zin in.

GEEN VERRASSINGEN

Ik ken de straten, ik ken de buurt, ik ben hier eerder geweest. Ik laat CJ op de fiets springen en stuur hem, zonder ook maar een blik op het kleine plattegrondje te werpen, naar zijn ouderlijk huis. Ik druk de tussenfilmpjes weg en voltooi de missies zonder een leven te verliezen. Ik ken alles al en ik begin me te vervelen.
Na twee dagen spelen rijd ik over The Strip van Las Venturas, de avond valt, de neonverlichting licht op. In mijn herinnering was het hier een stuk fleuriger, warmer, betoverend haast. De weg die nu voor mij ligt, oogt grauw en kleurloos, ondanks de vele lampjes. Ik besluit de missies te laten voor wat ze zijn en ga op zoek naar het gevoel dat ik had bij mijn eerste speelsessie met GTA SA.

BIJNA

Ik plaats CJ midden op The Strip, auto's toeteren geïrriteerd, Carl Johnson steekt zijn arm de lucht in, alsof hij het 'Fuck You' gebaar maakt. Mijn linkerduim stuurt CJ naar de toeterende meneer terwijl mijn rechterduim naar een bruikbaar wapen zoekt. Ik vind een knuppel en geef CJ de order om de wagen van de man in puin te rossen. Bij de eerste klap op de motorkap stapt de chauffeur uit en rent met zijn handen boven zijn hoofd weg, de straat over, waar hij wordt geschept door een hippie busje. Er verschijnt een lach op mijn gezicht. 'Ik ben er bijna' denk ik bij mezelf, het gevoel komt terug. Langzaam.

HEBBES?

Het gevoel dat ik had bij het spelen van GTA SA op de PlayStation 2 komt echter niet meer helemaal terug, het spel is daarvoor iets te veel een open boek. De echte verrassing van de eerste keer is weg.


Dit is een speciale "Beach"-uitvoering. Dat zie je aan 't trappetje achterop waarmee je makkelijker het water in stapt.

ERGERNIS

De grootste ergernis tijdens het spelen van GTA SA op de Xbox is toch wel de knoppenindeling van de controller. Zo zijn de functies van L2 en R2 knoppen die de PlayStation 2 controller heeft, bij de Xbox onder de zwarte en witte knop gestopt. Dit maakt bepaalde acties haast onmogelijk. Zo moet je beide knoppen indrukken om achter je te kijken tijdens het autorijden, en is een drive by shooting gewoonweg niet uit te voeren. Een kleine smet op een verder ontzettend tof spel.


Eén voordeel, je hebt in ieder geval geen deo nodig.


"Relax man, ik zet die CD van Jan Smit wel af."

GENRE: SANDBOXGAME • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW



z'n magie verloren, al zijn de kleine foutjes als het plots in beeld springen van details en de bedenkelijke kunstmatige intelligentie, nog steeds van de partij.

Het meest voor de hand liggende onderscheid zit 'm natuurlijk in de graphics. San Andreas op PC is, zoals verwacht, grafisch superieur aan de PS2 en de Xbox versie. Dat betekent nog niet dat San Andreas een van de mooiste PC games is, maar het ziet er allemaal haarscherp uit, zeker in hoge resoluties.

Ook de draw distance is instelbaar met slider, en met een dikke PC kun je gigantisch ver kijken zonder rare pop-up en fog. Dat geeft nog meer het idee van totale vrijheid, nog meer het gevoel rond te lopen en te rijden in een grote, levende wereld. Dat wordt nog eens versterkt als je in een vliegtuigje zit; wat een waanzinnig uitzicht!

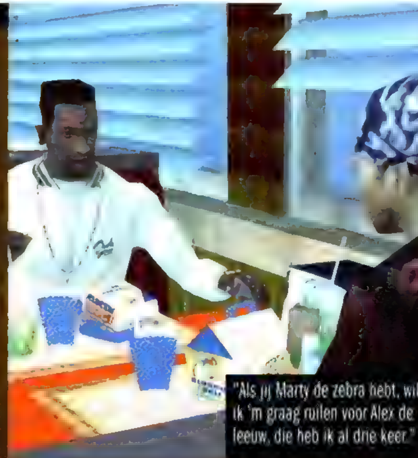
MP3-TJES

Een leuke optie in de Xbox en PC versie is de feature custom soundtrack support. Je kunt dus je eigen MP3-tjes in het spel beluisteren terwijl je in een gejatte auto rijdt. Toch denk ik dat de meeste gamers deze optie laten voor wat het is, aangezien de default radiostations erg grappig zijn en genoeg toffe muziek bieden om je uren zoet te houden.

Minder zijn soundbugs die bij sommige configuraties opduiken. Op mijn PC ervoer ik geen probleem maar een vriend van me had op zijn PC (die nota bene nieuwer is dan mijn bak) last van wegvallend geluid en incidenteel gepiep en gekraak. Een bug die Vice City en GTA III op PC ook kende. Beetje slordig dus.

De besturing van San Andreas gaat uitstekend op de PC. Je plugt een dual analoge controller in of je speelt met muis en toetsenbord. Dat laatste heeft mijn voorkeur want met name vanwege het handmatig richten met de muis kun je veel sneller een headshot scoren en ook tijdens heftige gangfights kom je beter weg met muis en toetsenbord.


"Niet doen, je hebt niks aan onze auto, hij heeft niet eens een stuur. We doen alleen maar alsof!"


"Als jij Marty de zebra hebt, wil ik 'm graag ruilen voor Alex de leeuw, die heb ik al drie keer."

"IEDEREEN DIE DE GTA SERIE OP PC AL EERDER EEN WARM HART TOEDROEG, WEET WAT 'M TE DOEN STAAT!"

PC HATSIKIDEE

GTA: San Andreas op PC is voor de rest dezelfde toffe, eindeloos speelbare game die je een enorme crimewereld in je eigen speltempo, naar eigen inzicht laat verkennen. Compleet met tientallen minigames, knipogende en stoere RPG elementen, perfecte voice acting, gigantische vrijheid en een fantastische sfeer. Iedereen die de GTA serie op PC al eerder een warm hart toedroeg, weet wat 'm te doen staat!

PC VERPAKKING

Het 'hoesje' van de PC versie van GTA: San Andreas moet bijkans de mooiste gamesverpakking aller tijden zijn. GTA: San Andreas komt in de vorm van een luxe, hardkaft stedengids waarbij de drie steden uitgebreid belicht worden, compleet met hot spots, plattegronden, tips voor 't nachtleven, restaurants, reclames en heel veel verborgen grapjes. Alles mooi uitgewerkt in full colour.

Alleen met het doorbladeren van deze San Andreas City Guide ben je al een uurtje zoet. Fantastisch werk, Rockstar!

XBOX

JEROEN

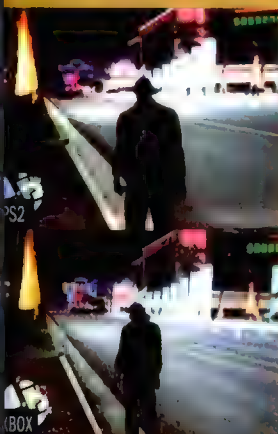
Maar er verschijnt wel steeds vaker een glimlach op mijn gezicht als ik CJ door de wereld loods. Er gebeuren namelijk gewoon een boel onverwachte dingen. Je bent nooit helemaal voorbereid op wat komen gaat. Vliegtuigen die pardoes uit de lucht komen vallen, personages die zomaar op elkaar in slaan, politieagenten die wat bendeleden proberen te arresteren of een oud dametje dat met een schep in haar hand een voetganger molesteert... dit soort dingen zie je alleen in een spel als Grand Theft Auto en dat is waarom het zoveel mensen aanspreekt.

Het is het gevoel dat je je in een levende stad bevindt, waarin je kunt doen en laten wat je zelf wilt.

ZOEK DE VERSCHILLEN

Deze zes screenshot zijn genomen op hetzelfde tijdstip op ongeveer dezelfde plaats en wat valt er op? Vrij weinig inderdaad. De bovenste foto's zijn genomen van de PS2 versie en de onderste foto's van de Xbox versie. Er is vrijwel geen verschil.

De PS2 oogt een stuk kleurrijker maar minder scherp, terwijl je in beide versies ongeveer net zo ver kunt kijken. Op de Xbox versie is er wat meer vegetatie zichtbaar.









ROCKSTAR NORTH • ROCKSTAR GAMES • TAKE 2 • TEL: 076-5484848 • WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

REVIEW

BATMAN BEGINS



Waardeloze platform/actie game; it's bad man!

GBA 40 SCORE

BOMBERMAN HARDBALL



Hoe leuk Bomberman ook is, deze PS2 versie is gewoon kut!

PS2 50 SCORE

ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT



Animaniacs was ooit een leuke tekenfilmserie; dit spel is dat totaal niet.

PS2 / XBOX / NGC 50 SCORE

CHAMPIONSHIP MANAGER 05



Uitermate slecht uitgewerkte voetbalsim; wie gaat dit genre überhaupt op zijn spelcomputer spelen?

PS2 40 SCORE

PC



GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAM

Ik ben blij met elke racegame op de PC maar CRC voegt echt niets toe aan het bestaande assortiment. Het is daarmee nog geen miskoop maar daar is ook alles mee gezegd.

CRC RACING 2005





"Goh schat, ik wist helemaal niet dat je een toupetje droeg."



BilBrake? Is dat niet Engels voor 'remspoor in je broek'?

Een racegame die exclusief op PC verschijnt is een zeldzaamheid, daar moet je dus heel blij mee zijn. Toch...

Als je met de ontwikkeling van een nieuwe game start, wil je óf de beste game uit een bestaand genre overklassen óf je probeert iets nieuws toe te voegen aan dat genre. En als dat niet lukt ga je net zo lang door tot het je wel lukt, of je accepteert het feit dat je een kansloze sukkel bent en beter de Spits bij het station kan gaan uitdelen. Tenminste, dat lijkt me logisch. Niet dus; Invictus komt doodleuk met een racer op de proppen die én niet beter is dan alles wat je al kunt kopen én ook nog eens niks nieuws toevoegt. Dan ben je wat mij betreft dus kansloos bezig, ondanks de voldoende die ze van me krijgen.

> "HET IS ALLEMAAL ZO PLICHTMATIG, ZO UITGEKAUWD, ZO SEEN-IT-DONE-IT."



"Geen punt joh, ik heb vast nog wel ergens een lakstiftje liggen."

BEEN THERE

CRC 2005 is het RKC van de games. Leuk om te zien en gezegend met best een toffe speelstijl, maar niet goed genoeg voor de top. Hoe dat komt? Vrij simpel: CRC 2005 heeft net als RKC een leuk 'team' met vele kwaliteiten. Het spel bevat een shitload aan toffe wagens waarmee je op allerlei soorten circuits (Road Rally, Rally Cross, Off-road, Dirttrack, ect) kunt scheuren, maar net als RKC verrast het nergens.

Wat moet een doorgewinterde racefan nu met een

GENRE: RACEN • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: OUT NOW

CRC RACING

AY 7 | 73 SCORE



spel waarin je voor de zoveelste keer een Career-mode doorloopt en je nieuwe races en wagens unlockt door te winnen. Waarin je voor de zoveelste keer kunt sleutelen en tunen aan de bekende onderdelen. Waar voor de zoveelste keer harde gitaarmuziek door de speakers schelt. Waarin je natuurlijk een race tegen de klok kan rijden en er onderscheid gemaakt wordt tussen arcade en simulatie. Wat? Moet je ook opdrachten uitvoeren zoals een bepaalde tijd rijden of zoveel rondjes binnen X minuten? Kennen we al. Knock-out races? Hebben we eerder gezien.

OLIFANT

Ja, zul je zeggen, maar racen is racen. Aan de basis van dit genre kun je weinig veranderen. RKC gaat toch ook niet opeens met één verdediger en negen spitsen spelen?

Nee, maar RKC kan wel béter gaan spelen. Zo goed dat ze van PSV, AZ en Ajax winnen, en dan niet als uitzondering maar als regel. In dat kader heeft CRC wél een schademodel waar je je vingers bij aflikt. De carrosserie gaat heerlijk divers kapot en het heeft ook een merkbare invloed op je rijstijl. De Hit & Swap Race waarin je bij een botsing opeens van wagens verwisselt, is ook leuk, echter; met een paar van dit soort specialiteiten scoor je misschien af en toe maar win je niet structureel van de toppers.

PLICHTMATIG

In de paar dagen dat ik met CRC 2005 speelde, werd het dan ook nooit opwindend. Net als bij RKC vermaakte ik me wel en zijn er incidentele momenten waarbij ik opveerde (vette jumps) maar het pakte me nergens. Het is allemaal zo plichtmatig, zo uitgekauwd, zo seen-it-done-it. Bij elke nieuwe race is het net alsof ik het circuit al ken en weet wat er gaat gebeuren. Dodelijk.

FANS

Kijk, als PU-journo ben ik natuurlijk verwend. Als je GTR of Need for Speed op de PC hebt gespeeld of de toppers op de consoles, dan kan dit soort games je niet boeien. Terwijl het best zo kan zijn dat de gamer die nog geen racer voor zijn PC heeft, helemaal uit zijn dak gaat van dit spel. Want CRC doet weinig echt fout... maar ook weinig echt goed, net als RKC. En daarom heeft die club ook lang niet zo veel fans als PSV, Ajax of Feyenoord.

… • WWW.CRC-GAME.COM

BORIS — **XBOX**

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 80 SCORE

De PC-piraten van Sid Meier halen bakzeil en enteren de Xbox...



SID MEIER'S PIRATES!

Een van de leukste PC games van vorig jaar maakt nu zijn opwachting op de Xbox. Dat betekent dat we dit geweldige concept nu ook eindelijk met een controller kunnen spelen...

Pirates! is een van de legendarische titels waar Sid Meier een kleine twintig jaar geleden naam mee maakte. De game draait om het avontuur van een beginnende piraat ten tijde van de kolonisatie van het Caribisch gebied. Jij speelt die piraat en dat betekent dat je kunt plunderen totdat je erbij neervalt.

Dat doe je niet in je eentje want het is belangrijk om tijdens de gevechten genoeg manschappen tot je beschikking te hebben om het conflict tot een goed einde te brengen. Die manschappen ronsel je in de lokale kroeg en als je genoeg heldhaftige daden hebt verricht dan wordt het makkelijker om meer piraten bij je crew te betrekken.

> "IK MOET SID PERSOONLIJK BEDANKEN DAT IK ZO'N AARDIGE JONGEN BEN GEWORDEN"

EENTONIG

Zoals ik al zei speelt de game zich af in het Caribisch gebied dat zich uitstrekt van het zuiden van Amerika tot het noorden van Venezuela. Zelfs met een mooi galjoen zul je merken dat je best nog wel even aan het varen bent om deze afstand af te leggen.

Je hopt van eiland naar eiland om onderweg gestolen waar te verkopen en zonodig reparaties aan je schip te laten uitvoeren.

Je zult al snel merken dat het spel een beetje eentonig wordt als je alleen maar bezig bent met het zoeken naar vetgemeste Spaanse koopvaardijschepen dus is het wel zo prettig dat er ook een mooie quest verwerkt is in het spel.

ONRECHT

Je familie is onrecht aangedaan door een evil baron die zich nog steeds schuilhoudt in het Caribisch gebied. De zoektocht naar je zuster en de schuilplaats van de baron zal je tijdens je levensloop de nodige afwisseling bieden. Natuurlijk ben je tussen de bedrijven door altijd bezig met roven en plunderen want da's wat piraten doen, hè.

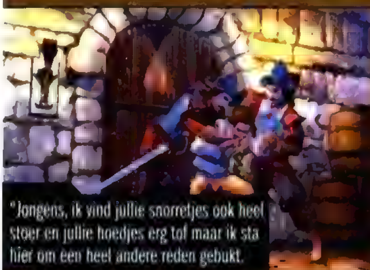
De Xbox versie is op enkele punten anders dan de PC versie. Er zijn bijvoorbeeld meer minigames. Naast het dansen met mooie dames, het zwaardvechten, de mini RTS waarin je steden kunt veroveren en het sluipen door de straten van een vijandelijk dorpje bij nacht, is er nu meer actie tijdens een zwaardgevecht. Als de tegenstand groot is kun je het verschil in manschappen compenseren met een minigame waarbij je tijdig een bepaalde knoppencombinatie moet indrukken. Doe je dat dan is de kans dat de strijd in jouw voordeel wordt beslist veel groter.

OME SID!

Ik vind Pirates! één game die niet in de collectie van de fanatieke Xbox gamer mag ontbreken. Niet alleen is het qua gameplay een spel dat zich uitstekend thuisvoelt op de Xbox, ook is Pirates! een game die deel uitmaakt van de gaming geschiedenis en dergelijke spellen horen gewoon in je console te steken of in ieder geval in je spellenkast te liggen.

De game betekende voor mij, zo'n twintig jaar geleden, in ieder geval een omslag in mijn spelervaring en ik denk dat ik Sid Meier persoonlijk moet bedanken dat ik zo'n verschrikkelijk aardige jongen ben geworden want als ik deze game niet had gespeeld dan was het hoogstwaarschijnlijk slecht met me afgelopen.

Ik heb deze game toen ik een jaar of 18 was, denk ik een jaar lang non stop gespeeld op de Commodore Amiga. Als je bedenkt wat ik in dat jaar allemaal voor ellende had kunnen meemaken als ik de deur was uitgegaan dan snap je wat ik bedoel. Bedankt Ome Sid!



"Jongens, ik vind jullie snorretjes ook heel stoer en jullie hoedjes erg tof maar ik sta hier om een heel andere reden gebukt.



Met één hand draai je haar arm achter haar rug en dan met de duim en middelvinger van de andere de sluiting naar elkaar toeknijpen...



Ai, een lekke band net voor de finish.

VERWACHT: OUT NOW • GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1-4 • FIRAXIS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2005

VETTER DAN DIT KRIJG JE HET NIET!

ZATERDAG 12 & ZONDAG 13 NOVEMBER RAI, AMSTERDAM

TMF GAME AWARDS

LET OP!!! Zaterdagavond presenteert Power Unlimited de TMF Game Awards. Een anderhalf uur durend spektakel rond de verkiezing van de beste games/hardware van het jaar met live optredens van artiesten, pro gamers, bekende Nederlanders, booth babes, de Gamekings-crew en veel vuurwerk.

([illegible] gratis [illegible] Gameplay zaterdagticket of combikaart)

9000 M2 GEVULD MET DE NIEUWSTE GAMES OP DE PS2, XBOX, GAMECUBE, PC, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS, PSP EN NGAGE
COMPETITIES MET VETTE PRIJZEN
TONNEN AAN FREE GOODIES
PU & GAMEKINGS-CREW LIVE ON STAGE
SPECTACULAIRE PRESENTATIES NIEUWSTE GAMES-HARDWARE OP GROOT PODIUM
DE LEKKERSTE BOOTHBABES
SPELLENMARKT MET SPECIALE AANBIEDINGEN.
OPTREDENS DIVERSE ARTIESTEN
INFORMATIE OVER ALLE GAME-OPLEIDINGEN IN NEDERLAND

NEXT GEN SPEKTAKEL: HET EERSTE XBOX 360 MATERIAAL, EN MEER...

KAARTVERKOOP

De kaartverkoop voor Gameplay 2005 is inmiddels in volle gang. Kaarten kosten slechts 15 euro per dag en 22,50 euro voor een combikaart (geldig op beide dagen) en zijn verkrijgbaar bij alle filialen van Free Record Shop en verkooppunten van Ticketbox of telefonisch op 0900-9393 (€ 0,45 per min.). Online bestellen kan ook via www.FreeRecordShop.nl (klik op tickets). De kaarten die online of per telefoon worden besteld, kosten wel € 1,50 extra. Wees er snel bij, want op = op!



VOOR MEER INFO CHECK WWW.GAMEPLAY.NL

PLAYSTATION 2 — JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 5 GAMEPLAY 7

SCORE 66



BRAVE

THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

Sony let op de kleintjes. Letterlijk. Immers, voor sommige gamers is God Of War natuurlijk helemaal niet geschikt. Dat komt over een paar jaar wel. Tot die tijd kun je je dan bijvoorbeeld vermaken met spring- en puzzelgames, zoals die van het koddige indiaantje Brave.

Als je Brave opstart denk je vermoedelijk meteen "wat een lelijke rotkop heeft dat kleine indiaantje", totdat je met het spel verder gaat en doorkrijgt dat het door 't cartoony stijltje komt, dat bij Brave hoort. Een vrolijk en kleurrijk stijltje waar je je al snel in thuis voelt, tenminste als je niet zoals J.J. en Boris, allergisch bent voor alles wat er niet gespierd en agressief uitziet.

Opvallend in dat opzicht is de ontwikkelaar van dit spelleke: VIS Entertainment, dat we nog kennen van het gehypte, gewelddadige misbaksel State Of Emergency. Waarschijnlijk wilde men het geweten sussen door nu een lieve game te maken over een jonge indiaan die zijn stam moet redden uit de klauwen van de Wendigo Spirit.

De enige die je kan helpen is de Spirit Dancer, de grootste Sjamaan die ooit geleefd heeft. Maar voordat je die hebt gevonden, heb je er al heel wat uurtjes op zitten.



Een blauwe hond? Mmmm, ik ken wel rode hond en de hond met de blauwe tong, da's een boek van Jan Wolkers. En vraag niet wie Jan Wolkers is!

WILDE DIEREN

De game kent een wat lange tutorial maar als je die eenmaal hebt doorgeploegd, ontpopt er zich een alleraardigst indianenavontuur dat me een erg Disney-achtig gevoel gaf.

Als Brave klim en klauter je erop los, doe je aan spoorzoeken, hanteer je een tomahawk alsook een pijl en boog waarbij het spel actie, platform en puzzelelementen goed afwisselt. Interessanter zijn de momenten waarop je mag vliegen op de rug van een enorme adelaar of gaat kanoën op de woelige rivieren.

Nóg leuker wordt het wanneer je rotstekeningen leert lezen en je kunt transformeren in wilde dieren. Zo kun je veranderen in een haas en zo door nauwe gangen heen stiefelen en als je transformeert in een beer ben je sterk en kun je vijanden makkelijker verslaan.

HALVE IDEEËN

Tussen alle Prince Of Persia's, God Of War's, Splinter Cell's en GTA's van de wereld is het voor de stoere gamer natuurlijk not done om zelfs maar te twijfelen of je Brave eventueel wel of niet gaat spelen. Maar als je de testosteron en moordlust even van je afschudt en Brave op zijn merites beoordeelt, dan zul je zien dat dit best een aardig platform adventure is.

Extra jammer is het dan ook dat VIS Entertainment weliswaar laat zien allerlei leuke ideeën te hebben gehad maar dat ze die vervolgens slechts half hebben uitgewerkt. Het lijkt er sterk op dat de makers het vooral niet te moeilijk wilden maken voor de (jonge) doelgroep, en dat is ten koste gegaan van originaliteit en inventiviteit.

Mocht je geïnteresseerd zijn in dit soort spellen dan raad ik je dan ook liever Tak 2: The Staff Of Dreams aan; in het genre bezien, de betere van de twee.



He, die buffel ken
k", dacht de arend.
'Da's Thomas!"

OUT NOW • VIS ENTERTAINMENT • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.COM

PC — JAN

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7

SCORE 70

THE SETTLERS

HERITAGE OF KINGS ADD-ON

Een succesvolle RTS wordt negen van de tien keer gevolgd door een add-on. Ubsioft en Blue Byte waren niet van plan die traditie te doorbreken.

Als ik in de intro spreek over 'succesvol' dan geldt dat wat Settlers betreft eigenlijk alleen voor onze oosterburen. Daar was Heritage of Kings een enorme klapper, maar daar geilen ze op alles wat RTS is en al helemaal als het van eigen bodem komt. In andere landen had het vijfde hoofdstuk van de Settlers het zwaarder om z'n weg naar de consument te vinden.

Hoe dan ook, gamers die wel genoten hebben van de avonturen van kloeke ridder Dario en zijn kornuiten, kunnen zich opmaken voor negen nieuwe missies en een voortzetting van het verhaal in een nieuw, onheilspellend land. Immers, ondanks de vrede, zijn er rebellen die de rust willen ondermijnen. Als dan ook nog een van Dario's beste vrienden wordt vermoord, is het tijd voor actie.



"Zeg, ik kijk net in m'n agenda, maar volgens mij valt de vijand pas na het weekend aan."

EEN BRUG TE VER

Deze Expansion Disc introduceert een aantal nieuwe helden en units. De belangrijkste nieuwe held is Drake; een stoere premiejager die met zijn enorme geweer nooit mist. Zijn speciale power is dan ook om van zeer grote afstand vijanden omver te knallen.

Yuki is de tweede speelbare held en zij brengt Japanse werpsterren en vuurwerk mee. Vrolijk, mooi vuurwerk zorgt ervoor dat je arbeiders langer kunnen werken, bang makend vuurwerk zorgt er dan weer voor dat vijandelijke eenheden in paniek wegrennen.

'Gewone' nieuwe units komen in de vorm van scherpschutters, verkenners en dieven. Die laatste doen dienst als een soort middeleeuwse terroristen. Ze kunnen zich vermommen, gebouwen saboteren en grondstoffen stelen van de vijand.

Belangrijkste nieuwe bouwmogelijkheid (en ook bijna de enige) is de brug die allerlei strategische opties oplevert. Vooral doorgangen creëren over water zonder dat je rekening hoeft te houden met het weer (ijs in de winter), werkt goed.



"Niet bang zijn jongens. Ik heb gehoord dat ie dat geweer heeft aangeschaft via een aanbieding van de Aldi. Er kan ons niets gebeuren."

OVER DE TOONBANK

Al met al is deze Expansion Disc het best te typeren als niet meer dan een degelijke aanvulling voor de fans. De add-on op zich is oké maar is toch wat magertjes. Er zijn te weinig echt nieuwe units en gebouwen om van een goed gevulde Expansion te kunnen spreken. Het doet zijn ding maar loopt ook geen metertje te veel. Zelfs het feit dat men niet eens met een normale subtitel op de proppen is kunnen komen, geeft wel aan dat de makers gebrek aan inspiratie hadden.

In Duitsland, waar de Settlers serie meer verkoopt dan Halo 2 en Resident Evil 4 bij elkaar(!), zal de Settlers add-on ongetwijfeld weer over de toonbank vliegen, de rest van Europa zal zeker niet overgehaald worden door dit schijfje.

OUT NOW • BLUE BYTE • UBISOFT • TEL: [illegible] • WWW.THESETTLERS.COM/UK/HOME.PHP

SCORE **59** | GRAPHICS 5 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | STEVEN

Fantastic Four slaat de beat'em up plank niet volledig mis, maar bevat net iets te veel slordigheden om indruk te maken.

FANTASTIC FOUR



Op de afgelopen E3 waren flink wat nieuwe superhelden games te vinden. En de eerste titel die ons, ongeveer tegelijkertijd met de gelijknamige film, bereikt is Fantastic Four.

Er zijn bij voorbaat een aantal factoren die niet meehelpen in mijn waardering voor deze virtuele interpretatie van het legendarische superhelden viertal. De Fantastic Four film, verantwoordelijk voor het verschijnen van de game, spreekt mij niet heel erg aan. Vergeleken met blockbusters als Spider-Man, The Hulk en The X-Men ziet deze nieuwste productie er simpelweg niet sterk uit. En het feit dat ze de herkomst van badguy Dr. Doom volledig hebben veranderd, schiet bij mij ook in het verkeerde keelgat.

Daar komt nog eens bij dat ik Fantastic Four als comic nooit bijzonder interessant heb gevonden. Ik weet dat Jack Kirby en Stan Lee – twee comic legenden – dit groepje tot leven hebben gewekt, maar ook die hadden blijkbaar wel eens een mindere dag.

MAKKELIJKE WEG

Maar goed, soms weet een ontwikkelaar met een bepaalde licentie iets uitermate origineels te doen zodat het niet eens meer belangrijk is of je er affiniteit mee hebt.

In dit geval is dat helaas niet gebeurd want er is gekozen om de vier klassieke superhelden te voorzien van een ouderwets knokavontuur.

Nu zal ik de laatste zijn die kritiek levert op het beat'em up genre maar het is in dit geval toch een beetje kiezen voor de makkelijke weg.

De gameplay zal dan ook niemand echt verrassen of verwarren. Je hebt twee verschillende aanvallen, je kunt blokken en beschikt over drie speciale bewegingen die verschillen per personage. Dit levert de te verwachten combo's op waarmee je de vele vijanden moet uitschakelen. Natuurlijk kosten de speciale aanvallen energie die zichzelf weer langzaam aanvult, of met behulp van powerups wordt hersteld.

Jammer is dat de krachtige aanvallen wel erg gemakkelijk te gebruiken zijn, wat de balans soms wel een beetje verstoort.

WIE KAN WAT?

Wel is het leuk (en bovendien een vereiste naar mijn mening) dat de vier speelbare personages verschillende kwaliteiten hebben. En mocht je nu niet bekend zijn met de Fantastic Four dan kan ik gelijk van deze gelegenheid gebruik maken om ze te introduceren.

Mr. Fantastic kan zijn lichaam alle kanten op uitrekken, wat hem een krachtige vechter maakt die van lange afstand vijanden kan uitschakelen.

Zijn vrouw, The Invisible Woman, kan ongezien rondsluipen en krachtvelden creëren.

De bijdehante Human Torch is de snelste van het stel en kan gebruik maken van zijn vurige aard om schade aan te richten.

Dan blijft de meest karakteristieke held nog over: The Thing. Zonder enige twijfel is deze grote sterke bruut het stoerste lid van het clubje, en over zijn kwaliteiten hoef ik hopelijk niet uit te weiden. Het is 'Clobering time' met Ben Grimm (zijn echte naam) want hij beukt het hardst van allemaal.

FOUTJES

Deze titel leent zich uiteraard perfect voor vier-speler actie, maar dat is kennelijk te veel gevraagd. De aanwezige two-player optie is echter ook erg leuk. Mocht je door omstandigheden Dr. Doom toch alleen te lijf gaan dan neemt de computer de besturing over van jouw hulp (het viertal is namelijk nooit samen maar reizen in setjes van twee).

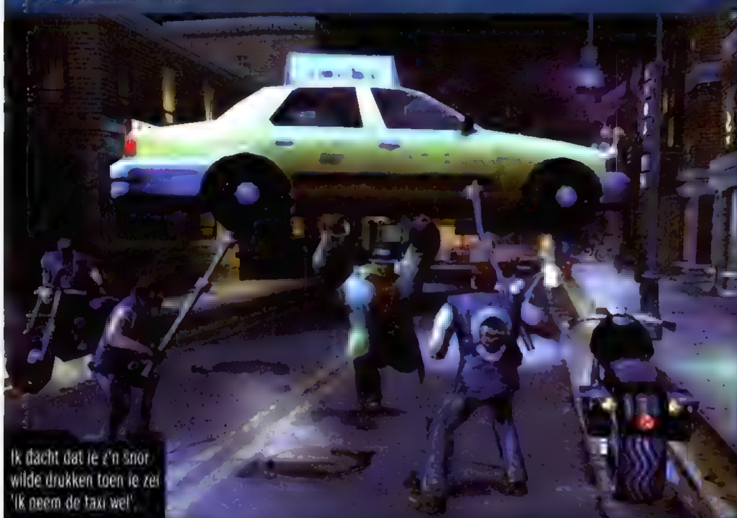
Helaas houdt het goede nieuws hier wel zo'n beetje op want als je naar het totaal kijkt, zitten er net te veel foutjes in FF om een gelikt avontuur neer te zetten.

Het meeste stoorde ik mij aan de besturing, die niet bepaald soepel aanvoelt en bovendien traag reageert. Een worsteling met de omgeving zal dus geen eenmalig incident zijn.

Daar komt ook nog eens bij dat de levels niet zo spannend zijn opgezet en niet meer behelzen dan het volgen van een lineaire route en hordes vijanden beuken. Contextgevoelige situaties waarbij je met een druk op de knop of beweging van de knuppel invloed kan uitoefenen op je omgeving, zorgen overigens wel voor enige variatie.

De matige graphics en audio doen op hun beurt de weegschaal naar een middelmatige ervaring doorslaan.

> "HET MEESTE STOORDE IK MIJ AAN DE BESTURING, DIE NIET BEPAALD SOEPEL AANVOELT EN BOVENDIEN TRAAG REAGEERT."



Ik dacht dat je z'n snor wilde drukken toen je zei 'Ik neem de taxi wel'.



Een typische schoonmoeder begroeting.

Dit is pertinent onmogelijk. Truien met zulke lange mouwen bestaan niet!



Die heeft vast weinig sjans als ze naar een feestje gaat.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

7 STUDIOS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW. ACTIVISION.COM



...S WAARD?

Ondertussen is het alweer negen jaar geleden dat Nintendo met Super Mario 64 de eerste en misschien wel nog steeds de beste 3D-platformer ooit ontwikkelde.
Bij de release van opvolger Super Mario Sunshine lagen de verwachtingen torenhoog, maar uiteindelijk bleek dit toch een veel minder gepolijst en vernieuwend spel te zijn dan de voorganger.
Vervolgens begon het wachten op de game die Miyamoto tijdens de eerste presentaties van de GameCube als Mario 128 had aangekondigd. En daar kunnen we dus nog wel even op wachten, aangezien de game is doorgeschoven naar de Revolution.
Het is alweer een tijdje geleden dat Nintendo een nieuw systeem lanceerde met een must-have Mario (en nee, daar valt de remake van Super Mario 64 voor de DS niet onder). Wellicht dat deze traditie met de Revolution weer wordt opgepikt.
Ondertussen zitten de Cube-bezitters met een systeem waarop Mario's platformavonturen beperkt blijven tot die in Super Mario Sunshine. Da's toch minder dan we hadden gehoopt en verwacht.

BIJBAANTJES

Een - wellicht schrale - troost voor Mario-fans is de grote hoeveelheid bijbaantjes die de lollige loodgieter de afgelopen jaren heeft aangenomen.
Op de Cube kun je met Mario knokken, racen, golfen, feesten, tennissen en basketballen. Later dit jaar kun je met Mario dansen in Dance Dance Revolution Mario Mix. Volgend jaar kun je met Mario voetballen in Super Mario Strikers. [illegible] Mario Baseball nog uit in Europa, al [illegible] van honkbal [illegible]
Bij de aankondiging [illegible] spellen zijn er altijd zoge[illegible] journalisten die hun scherpe [illegible] het fenomeen videogames willen [illegible] dragen door te spreken van overb[illegible]dige games en gemakzuchtige uitmelkerij. Dit zijn beide misvattingen. Voor alle duidelijkheid: in het geval van Mario Party 5, 6 en 7 ga ik geen advocaat van de duivel spelen, maar een sportspel als Super Mario Strikers is absoluut niet overbodig, en met gemakzuchtige uitmelkerij heeft de ontwikkeling van deze game ook niets te maken. Het is vreemd dat de verbintenis van Mario met een populaire sport dit soort gevoelens opwekt, terwijl nie-[illegible]treft, komt er slechts één titel [illegible] Sega Soccer Slam. Het is dan ook het team achter deze [illegible] dat Super Mario Strikers zal ontwikkelen. Dit wordt allerminst een herhalingsoefening met meer spelers en [illegible] bekende Mario-projectielen [illegible] het veld [illegible] strategie [illegible] tactiek minstens zo belangrijk worden als behendigheid.
Ontwikkelaar Next Level Games heeft met een spel als NHL Hitz bewezen uitstekend uit de voeten te kunnen met dit soort zaken.

[...]MERK

[...]n Mario aan dit product [...], betekent helemaal [...] geen goed of origineel [...]nen zijn. Integendeel, [...]ario lijkt ondertussen een soort keurmerk geworden.
Nintendo kan het zich niet veroorloven deze naam aan tweederangs producten te verbinden.
De naam Mario staat enerzijds voor kwaliteit, anderzijds voor een fantasievolle aanpak. Als een sportspel het woord Mario in de titel draagt, dan weet de consument dat dit geen realistisch of gewelddadig spel is, maar dat voor een originele, op speelplezier gerichte aanpak is gekozen, waarin een vaak zeer solide spelmodel is verrijkt met speciale wapens, powerups en super moves om het competitieve aspect van de sport een extra dimensie te geven.
Het is een aanpak die werkt. Consumenten zijn tevreden want ze weten wat ze in huis halen.
Nintendo is tevreden want het opgebouwde vertrouwen zorgt ervoor dat vrijwel elke game met het woord Mario in de titel uitstekend verkoopt.
Dat enkele journalisten het hier niet mee eens zijn is hun zaak.
Waarschijnlijk weten die al lang niet meer wat het woord speelplezier betekent.
Ondertussen heb ik zelfs wel een beetje zin in Mario Baseball gekregen!



VIG CARD AANBIEDING

EXCLUSIEVE KORTING VOOR ABO'S
We houden 'm er nog een maandje in, deze hardwareaanbieding speciaal voor Nintendo en PC gamers. En geen misselijke, naar wij dachten.



VANAF 1 JUNI KUN JE IN ALLE FREE RECORD FILIALEN MET JE VIG CARD TERECHT VOOR EEN ATOMIC GAME CONTROLLER EN EEN ATOMIC MEMORYCARD VOOR DE GEZAMENLIJKE PRIJS VAN 25,- EURO. DE CONTROLLER (ZWART) KOST NORMAAL 16,99 EN DE MEMORYCARD 29,99, DUS DAT BETEKENT EEN KORTING VAN BIJNA 22 EURO!



DE PC GAMERS WORDEN EVENEENS NIET VERGETEN WANT OOK ZIJ KUNNEN DE KOMENDE MAANDEN KORTING SCOREN EN WEL BIJ DE AANSCHAF VAN EEN PLANTRONICS PC HEADSET AUDIO 90. NORMAAL 49,99 IN DE ACTIEPERIODE VOOR 39,99.

LET OP, DEZE ACTIE GELDT VAN 1 JUNI TOT EN MET 31 AUGUSTUS 2005.

BORIS 

GRAPHICS 5 | REPLAY 1 | GAME

Midway was van plan zijn leven te beteren en geen rotzooi meer uit te brengen. Helaas lijkt het bij goede voornemens te blijven.

NARC

Midway maakt een spel dat allesbehalve vet is en legt het voor de helft van de prijs in de winkel. Worden wij daar blij van?

Worden wij blij van een game die goedkoop is maar niet goed? Nee, daar worden we niet blij van want in onze ogen kun je beter 60 euro uitgeven aan een goed spel dan 30 euro aan een baggertitel. Want dat is Narc: een baggertitel. Immers, als je één minimale eis aan een spel mag stellen is dat je er plezier aan beleeft tijdens het spelen en als een game zelfs dat niet weet te bewerkstelligen, hoef je er niet eens aan te beginnen.

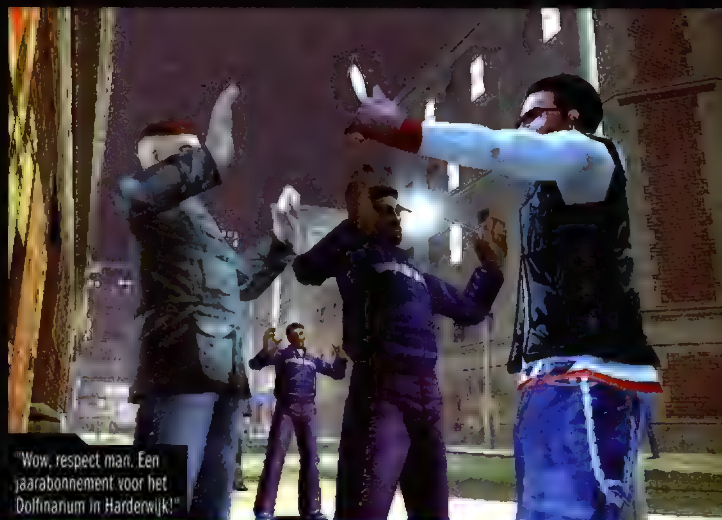
SESAMSTRAAT

Nou ja, laten we het dan maar even snel over het spel zelf hebben. Narc is een soort van vervolg op een sidescrolling shooter die Midway jaren geleden ooit een keer uitbracht in de arcade. Het spel had een anti-drugs thema en behalve het doodschieten van drugsdealers was het de bedoeling dat spelers zo vaak mogelijk het motto: "just say no" te zien kregen.
In dit tweede deel gaan detectives Jack Forzenski en Marcus Hill op zoek naar meer boeven om te vangen maar het vreemde is dat het anti-drugs thema volledig overboord is gegooid. In plaats van een politiek correcte boodschap lusten de twee agenten zelf ook wel een lijntje en een blowtje. Niet dat we dat erg vinden overigens want het is het enige leuke en verfrissende aan deze game. Verder is er namelijk niet veel meer te doen dan door eentonige straten lopen die aanvoelen alsof ze eigenlijk ergens binnen in een studio staan. Beetje Sesamstraat als je begrijpt wat ik bedoel.

FUCK UP

Het is ook wel begrijpelijk dat onze twee helden aan de drugs gaan in zo'n eentonige en saaie omgeving. Gelukkig helpt het hen bij hun zoektocht want de effecten van verdovende middelen zijn louter positief. Van crack ga je goed schieten, als je tript dan krijgen alle boeven een varkenskop en ga zo maar door. Leuk bedacht maar het kan de rest van de game niet meer redden.
Tijdens de serie aaneengeschakelde opdrachten die je moet vervullen zal de letwat vreemde besturing al snel uitgroeien tot een bron van irritatie en omdat

" DEZE GAME KOMT WAARSCHIJNLIJK SNEL IN DE 'LOWER' BUDGETBAK EN DAN KOST IE HELEMAAL NIKS MEER."



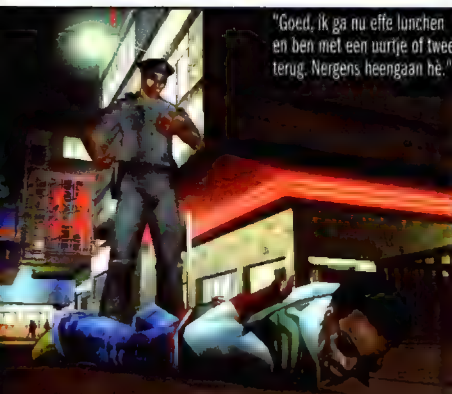
"Wow, respect man. Een jaarabonnement voor het Dolfinarium in Harderwijk!"

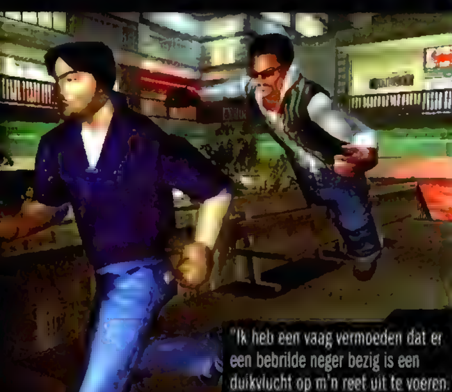
POINT OF VIEW • MIDWAY GAMES • CONTACT DATA • TEL. 078-6484848 • WWW.MIDWAY.COM

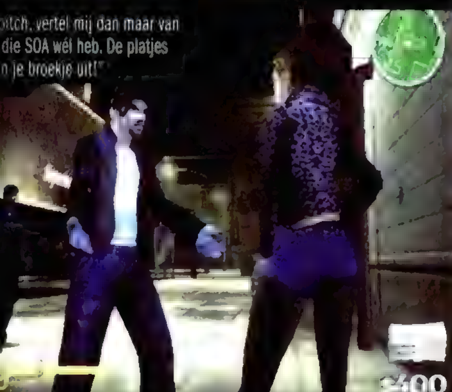
GENRE

NARC

LAY 4 | 35 SCORE


"Goed, ik ga nu effe lunchen en ben met een uurtje of twee terug. Nergens heengaan hè."


"Ik heb een vaag vermoeden dat er een bebrilde neger bezig is een duikvlucht op m'n reet uit te voeren."



...itch, vertel mij dan maar van die SOA wél heb. De platjes ...n je broekje uit!"

er vaak weinig consequenties zitten aan een fuck up van jouw kant, is het spel ook verre van spannend.

KOMKOMMERTIJD

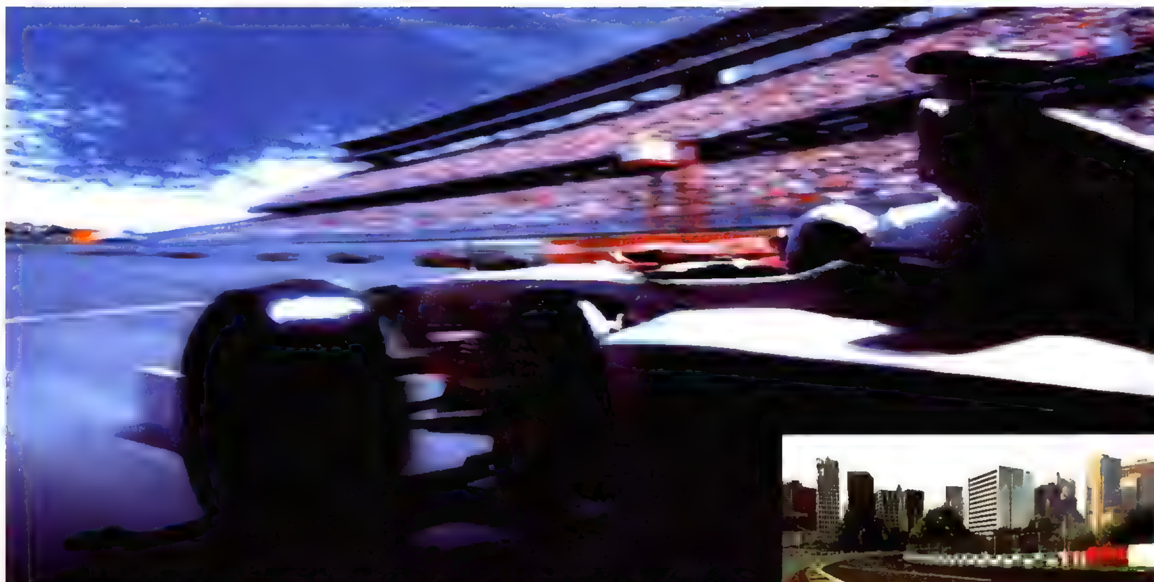
Oké, het is zomer en dat betekent komkommertijd voor de gamesindustrie. Het is dan ook min of meer traditie dat we tijdens deze zomerse dagen opgescheept worden met dit soort magere games.
Het is aan de ene kant begrijpelijk dat Midway een keer probeert om in deze periode een low budget titel in de markt te zetten voor een schappelijk prijsje maar om heel eerlijk te zijn, heeft Midway de afgelopen jaren wel meer van dit soort games gemaakt die wél voor veel geld zijn uitgebracht.
Ik ben persoonlijk niet echt gecharmeerd van deze gang van zaken en ik raad iedereen aan om deze game echt alleen te checken als je weet wat je in huis haalt. Per slot van rekening komt een spel als dit waarschijnlijk snel in de nog 'lowere' budgetbak en dan kost ie helemaal niets meer.

...N SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

J.J. — PLAYSTATION 2

GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | 85 SCORE

Veel kleine foutjes zijn uit de game gehaald én de races zijn van begin tot eind spannend, ongeacht de gekozen moeilijkheidsgraad.



FORMULA ONE 2005

We hebben het een tijdje zonder nieuwe Formule 1 games moeten stellen, maar Sony schenkt ons eindelijk de kans om met Christijan Albers... achteraan te rijden.

Zo! Wat ben ik blij met dit spel. Niet omdat het perfect is; er valt namelijk best wat op aan te merken. Maar sinds tijden heb ik niet zoveel lol gehad met een racer. Ik was al die 'bling bling urban leuk-mijn-auto-maar-op racegames' helemaal zat. Iedereen aapt elkaar na.

FRIS

Nu is Formula One 2005 natuurlijk ook niet nieuw maar het levert wel een uitstekend bewijs voor de stelling dat het niet erg is voor een langlopende spelserie om af en toe een jaartje te pauzeren.
FO 2005 voelde fris aan, ik had weer zin in de Formule 1, en men had duidelijk de tijd gehad/genomen om een aantal gebreken uit het spel te slopen.
Als ze dat nu eens met bijvoorbeeld FIFA zouden doen...

SPANNEND

Een enorm pluspunt is de spirit in de game zelf. De laatste tijd heb ik (te) veel racers gespeeld waarbij je of snel ver voor lag of snel ver achter stond. Met als gevolg dat de rest van de race tergend saai werd (hoor ik hier iemand GT4 zeggen).
Bij FO 2005 maakte het geen moer uit of ik nu in de easy mode of in de hard mode speelde, de races bleven tot het eind spannend. Nooit lag je echt ver voor, nooit lag je ook kansloos achter (of je moet echt Korsakov hebben).
Driekwart van de races (ik speelde medium of hard) lag ik in het midden van het veld en had je zowel druk van voren als van achteren. Nooit kon je verslappen, altijd moest je zowel de aanvallen als de verdediging plannen.
Om het even kort maar krachtig te stellen: FO 2005 biedt alles wat onze Christijan nooit zal zien: overal actie om je heen.

> "OM HET EVEN KORT MAAR KRACHTIG TE STELLEN: FO 2005 BIEDT IETS WAT ONZE CHRISTIJAN NOOIT ZAL ZIEN: OVERAL ACTIE OM JE HEEN."


Tijdens de Grote Prijs van Amerika was het lekker rustig op de weg.


"Die eikel snijdt me af. Waar is die claxon als je 'm nodig hebt!"


Als je veel paardenkrachten hebt, lijkt de wagen wat richting gras te trekken.

WAAROM ZO LANG GEEN F1-GAMES MEER?

Waarom hebben we al zo lang geen nieuwe F1 game mogen verwelkomen, zal je misschien denken.
Omdat je ze niet kan volhangen met bling? Omdat Schumacher en co te hoge financiële eisen hadden? Omdat geen gamer een F1 bolide kan besturen?
Nee, niks van dit al. Ze verkochten gewoon slecht. EA nam daarom geen nieuwe licentie meer. Ubisoft en Microprose stopten ook en Sony nam een pauze.
Naar het waarom van de matige verkoop is het gissen. Ik denk persoonlijk dat het vooral te maken heeft met de tanende populariteit van de Formule 1 zelf. Met dank aan Schumi. Maar dit seizoen is 't spannender dan ooit, doet er ook nog een Nederlander mee en is het dus weer smullen!

GENRE: F1 RACING • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

PLAYSTATION 2 / PC — J.J.

GRAPHICS 0 REPLAY 0 GAMEPLAY 0

SCORE 00

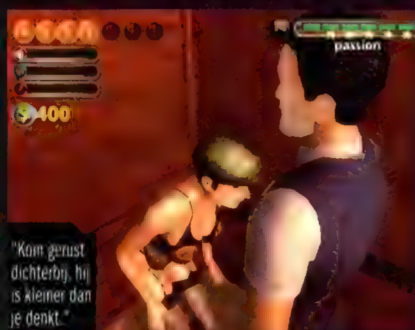
7 SINS

Sin znw. Zonde; original ~ erfzonde; the seven deadly ~s de zeven hoofdzonden.

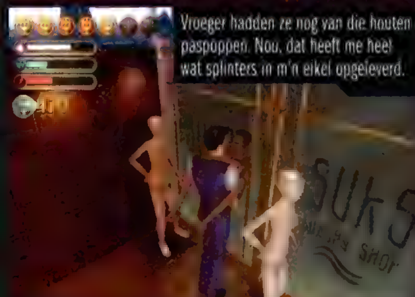


Zonde 1: Het persbericht: "Ben jij een gamer die moeite heeft met het vinden van een echte vrouw? Dan kun je nu virtueel toch een natte droom beleven."
Even vertaald in normaal Nederlands: Ben je een loser die geen chick kan krijgen, koop dan dit spel dan heb je tenminste nog iets om je op af te trekken.
Dat is nog eens een tekst waar je doelgroep op af zal komen.

Zonde 2: We hebben er een week over vergaderd en we zijn uiteindelijk tot de slotsom gekomen dat een gamer een spel koopt om er mee te spelen. Tijdens het checken van 7 Sins hebben we echter geen enkel leuk spelelement gevonden.
Het enige wat je doet is klikken op suffe tekstjes in de hoop dat je een vrouw in bed krijgt en/of heel veel geld verdient. Want dat is wat mannen willen: lekkere wijven en geld...
Oké, daar hebben ze een punt. Maar werk het dan leuk uit, zoals in de oude Larry-games.
7 Sins gaat echt nergens heen. Je lult je een slag in de rondte, moet foto's maken van onderbroekjes en decolletés en soms mag je seksen of een beetje laf met een zweepje slaan. Nou, nou!
En natuurlijk op je stress-, zonde- en libidometer letten, want ze hadden bij Monte Christo nog net genoeg hersencellen om te doorgronden wat een RPG is. Zucht!



"Kom gerust dichterbij, hij is kleiner dan je denkt."



Vroeger hadden ze nog van die houten paspoppen. Nou, dat heeft me heel wat splinters in m'n eikel opgeleverd.



"Trek snel je kleren aan, dan gaan we neuken!"

Zonde 3: Leuk zijn is niet eenvoudig. Dat merken we hier elke maand. Maar dit spel slaat alles. Het is nog geiniger om een uur naar Jozias van Aartsen te luisteren.

Zonde 4: Dankzij dit spel kunnen we niet meer normaal naar vrouwen kijken. Want elk dame die in dit spel rondloopt, laat zich binnen twee minuten gewillig palen. Drie 'leuke' opmerkingen plus een beetje aandacht (je bent mooi, wat ben je slim) en de sluizen gaan aan alle kanten open.
We hebben het een paar keer in ons uitgaansgebied geprobeerd, maar dat resulteerde slechts in een stel rooie wangen van vlakke dameshanden.

Zonde 5: Oei, oei, oei. Dit spel heeft een 18+ certificaat! Maar waarom eigenlijk? Het doet wel stoer met slechte seksgrapjes, maar in een Hello Kitty strip gebeurt nog meer. For god sake, de personages uit dit spel neuken met hun onderbroeken aan. Ik heb het gisteren geprobeerd, maar het werkt niet. Het gaat alleen maar pijn doen. Sukkels!

Zonde 6: Dat men hier geld voor vraagt. Met dat geld kun je als kansloze frust ook een keer naar de hoeren. En daar hoef je niet eens drie 'leuke' opmerkingen te maken en aandacht te geven.

Zonde 7: Die begaan we zelf. Door deze titel in de PU te plaatsen. Dit is geen game!

OUT NOW • MONTE CHRISTO • NOBILIS • WWW.7SINS.COM

PC

GRAPHICS 7 REPLAY 9

AC2: Legions is een uitgebreide MMORPG, maar leg 15 euro meer op tafe

ASHERON'S CALL 2: LEGIONS

Met de add-on Legions probeert men Asheron's Call 2 nieuw leven in te blazen en dat lijkt op voorhand een verloren strijd.

Er was een tijd waarin MMORPG's in Europa nicheproducten waren. Leuk voor een paar gekke fans, maar verder speelde niemand hier die online RPG's. Toen kwam World of WarCraft en die game maakte het genre opeens hotter dan hot.
In dit genre is echter slechts beperkte ruimte qua hoeveelheid titels. Meerdere MMORPG's tegelijker tijd spelen is eigenlijk niet te doen. Iets dat niet geldt voor andere genres, al was het maar omdat je die uiteindelijk uitspeelt.
Met aan de ene kant Blizzard's heer en meester en aan de andere kant het simpelere en goedkopere Guild Wars lijkt er weinig speelruimte over voor nieuwe partijen, en dan hebben we het nog niet eens gehad over het fraaie City Of Heroes dat ook de laatste gaatjes gedicht lijkt te hebben. Toch probeert Codemasters het opnieuw met Asheron's Call 2: Legions.

BROKKEN

Het originele AC 2 spel verscheen december 2002 (!) en gaf ik toentertijd een dikke 8. Nu zijn we ruim tweeënhalf jaar verder, heeft Microsoft de game van Turbine laten vallen bij gebrek aan succes en pakt Codemasters de brokken weer op. Dapper... maar verstandig?
Er zijn weliswaar nog steeds redelijk wat AC 2-spelers en de community is tot op de dag van vandaag levendig, zij het kleinschalig; maar het grote probleem is dat die community zich niet in Nederland of België bevindt maar in de States. Het is dan ook hoofdzakelijk voor die spelers dat Legions interessant is.

ORIGINEEL + ADD-ON

Wat is Legions nu precies? Het is het originele Asheron's Call 2: Fallen Kings plus de add-on. En kost 29,95 euro. Een leuk prijsje voor heel veel gameplay maar na dertig dagen 'gratis' dien je wel gewoon maandelijks te betalen.



(Bijschrift via Powerweb) Door Rob3rt: "Walskeburt!"



Dit chickie zouden sommige Noord-Hollanders best wel willen meenemen naar de Spanbroeker Jaarmarkt.

ASHERON'S CALL 2: LEGIONS

AMEPLAY 7

70 SCORE

e speelt World Of Warcraft. I rest my case...



"LEGIONS IS UITEINDELIJK ALLEEN MAAR LEUK VOOR HET HANDJEVOL GAMERS HIER IN DE BENELUX DAT ASHERON'S CALL 2 DAADWERKELIJK NOG SPEELT."

De add-on komt met twee nieuw rassen: de Drudge en de Empyrean en die zorgen voor de nodige verdieping en diversiteit. Helaas is het ras van de Drudges alleen maar beschikbaar als je een behoorlijk lastige, high level quest hebt voltooid óf als je de game hebt gepre-ordered. Vaag en jammer, aangezien de Drudge erg funny zijn om te zien. Vooral hun magiesysteem gaat gepaard met komische animaties.
De Empyrean zijn de mystics van het stel en wél meteen beschikbaar. Dit ras kent zeer veel uiteenlopende skills en spreuken in iedere klasse. Het is een lastig ras om onder de knie te krijgen maar wel erg sterk.

HUIDIGE MAATSTAVEN

Voorts biedt de add-on dertig procent extra gebied om te verkennen, met veel dungeons en confrontaties. Dat is behoorlijk wat en de wereld van AC 2 was al gigantisch groot.
Dan is er nog het aangepaste skill systeem dat is verbeterd, maar naar huidige maatstaven nog steeds niet helemaal lekker speelbaar is.
Hetzelfde gaat eigenlijk ook op voor de graphics. Legions kent dan wel een behoorlijk grafische update waardoor de wereld er mooier uitziet maar de game kan visueel niet mee met Guild Wars of WoW, en het is ook alleen de nieuwe content die er mooier uitziet.
Mocht je bovendien als groentje deze game gaan spelen, hou dan rekening met hoofdzakelijk high level spelers die weinig tijd zullen steken in het uitleggen van het hoe, wat, waar en waarom van AC 2.

GEEN REDEN

Legions is uiteindelijk alleen maar leuk voor het handjevol gamers dat hier in de Benelux Asheron's Call 2 daadwerkelijk nog speelt. Als je echter nieuw bent in het MMORPG genre dan heb je geen enkele reden tot aanschaf. Er zijn namelijk betere titels voorhanden, en we weten allemaal wel welke dat zijn...


"We hadden je toch gezegd dat je met dit weer je hondje niet moest uitlaten."

GENRE: MMORPG • AANTAL SPELERS: ONEINDIG • VERWACHT: OUT NOW

NINTENDO DS — JURJEN

GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 7

60 SCORE



STARWARS
EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Soms begrijp ik mezelf niet. Jeroen had Star Wars Episode III voor de DS al aangevraagd en zou 'm in deze PU gaan bespreken. Dat ik 40 euro voor dit spel neertelde, had dus niets met beroepsmatige verplichtingen te maken. Toch, ik heb er geen spijt van.

Episode III is een typisch filmlicentiespel. Aan het begin van elk level wordt een stukje van het verhaal van Anakin en Obi-Wan verteld middels stilstaande beelden, waarna je met één van de twee Jedi's een zijwaarts verschuivend level moet doorlopen. Vaak wil het beeld pas verder schuiven als je alle robots of andere vijanden in beeld hebt verslagen.
Je moet veel springen om laservuur te ontwijken en kunt je Force-krachten gebruiken om robots achteruit te kwakken, terwijl je met de juiste timing ook laserstralen via je lichtzwaard kunt retourneren naar hun afzenders.
Aan het eind van een level kun je bonussen omzetten naar nieuwe moves en Force-krachten, die je tijdens gevechten met een duimdruk op het touch screen kunt activeren.
Af en toe wordt de 2D-actie afgewisseld met een alleraardigst 3D-vlieg-en-schiet-leveltje dat er bewegend beter uitziet dan op de plaatjes.


"Zo! Die kan alleen nog meedoen in Lego Star Wars."

EENTONIG

Er valt veel aan te merken op deze game. Allereerst is de actie erg eentonig, dus als je niet van 2D-gevechten houdt, ben je er snel mee klaar. Als je de gevechten wél leuk vindt, ben je er overigens ook snel klaar mee, in een uurtje of vier had ik de verschillende routes van Anakin en Obi-Wan voltooid. De graphics zijn van GBA-niveau en doen geen recht aan de specifieke mogelijkheden van de DS.
Om de vlieg-en-schiet-levels tegen je vrienden te kunnen spelen is per speler één Game Card nodig, en dat is kut.

JEDI-TRICKS

Toch zijn er ook zaken die bovengemiddeld goed uitpakken. Het vechten lijkt aanvankelijk chaotisch maar als je snel, behendig en slim genoeg bent, kun je hard en sierlijk orde op zaken stellen, en dat voelt goed.
Daarbij is het spel leuk genoeg om meer dan eens te voltooien, waarbij de pittiger niveaus motiveren om je alle Jedi-tricks eigen te maken.
De muziek tot slot is top.

DANKBAARHEID

Als je genoegen neemt met een totaal van zes of zeven uur spelplezier, dan is dit een prima game. Als je iemand anders kent die dit spel bezit, kan de multiplayer een extra reden betekenen tot aanschaf over te gaan.
Ik heb de game urenlang met veel plezier tegen Jeroen gespeeld, waarbij mijn dankbaarheid voor het feit dat ik toch nog de review mocht schrijven overigens niet betekende dat ik mij schuldig voelde wanneer ik zijn X-Wing voor de tiende keer op rij uit de lucht knalde.

OUT NOW • UBISOFT MONTREAL • UBISOFT • TEL. 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

WORLD OF WARCRAFT

BATTLEGROUNDS

Ik ben me bewust van het feit dat WoW al meerdere malen op deze pagina's is beland, maar alle nieuwe content die sinds de release is geïntroduceerd, verandert het spel naar mijn mening dusdanig dat een update wel degelijk op zijn plaats is. Zo kunnen de bewoners van deze grote virtuele spelwereld sinds kort genieten van de Battlegrounds. **STEVEN**


"Hnnnnnnngggg. Pff, net op tijd; hij begon al kopjes te geven."


"Eindelijk! Een condoomapparaat!"

> "MET VEERTIG MAN GEORGANISEERD EEN VIJANDELIJK GEBIED VEROVEREN, VEREIST DE NODIGE PLANNING EN BOVENAL EEN DUIDELIJKE HIËRARCHIE."


"Hé welke ruftende reetkever heeft de stop uit het zwembad getrokken!"

Een waarschuwing vooraf aan eenieder die deze review leest. Ik schrijf dit stuk voor mijn mede-verslaafden. Voor de vele verloren zieltjes die zelfs in deze zomermaanden een ongezond bleek kleurtje weten te behouden. Dat betekent dat iedereen die er voor kiest in de 'gewone' wereld te leven met de andere stervelingen, soms het idee zal hebben een review in een vreemde taal te lezen.
Nu je bent gewaarschuwd, wil ik het hebben over de content, die de ontwikkelaar te allen tijden kan toevoegen. Onlangs werden we al verwend met een gloednieuwe instance: Dire Maul. Ook kregen we het honour systeem voor onze kiezen waardoor iedereen op jacht ging naar andere spelers, om zo honour points te vergaren en speciale items te bemachtigen. Dit leverde de nodige kritiek op, omdat het voor beginnende spelers redelijk lastig werd ongestoord hun quests te volgen.

CAPTURE THE FLAG

De oplossing voor de onlangs ontstane chaos zijn de Battlegrounds, speciale instances volledig toegespitst op player versus player actie.
In Ashenvale Forrest is nu de ingang te vinden naar Warsong Gulch. In dit bosrijke gebied kun je deelnemen aan tien tegen tien gevechten. Hier ben je al vanaf level 21 welkom en voltrekken de gevechten zich in een redelijk snel tempo.
Het is de bedoeling de Gulch te overbruggen en de vijandelijke vlag naar jouw kamp te brengen. Doe je dit drie maal dan is jouw team de officiële winnaar en krijg je een leuke honor point bonus. Alles bij elkaar genomen duren de gevechten in Warsong Gulch tussen de dertig en zestig minuten. Het format van deze instance is goed en het hele capture the flag gebeuren loopt als een trein samen met de bestaande World of Warcaft gameplay.

HIËRARCHIE

De tweede Battleground is Alterac Valley, dat midden in de besneeuwde Alterac Mountains is geplaatst. In tegenstelling tot Warsong Gulch is deze instance alleen te betreden door high level personages die hier aan enorm uitgebreide veldslagen kunnen deelnemen.
Dit betekent niet alleen dat er flink wat hectische gevechten plaatsvinden, maar ook dat de gameplay veel dieper gaat. Met veertig man georganiseerd een vijandelijk gebied veroveren, vereist de nodige planning en bovenal een duidelijke hiërarchie. Iemand zal toch echt de leiding moeten nemen om er voor te zorgen dat het geen ongeordende rotzooi wordt.
De deelnemers aan deze gevechten bestaan niet alleen uit andere spelers, maar er zijn ook meerdere NPC's die hun steentje bijdragen. De grote thuisbasis van iedere partij wordt bewoond door meerdere bewakers en generaals, die een integraal onderdeel uitmaken van het gevecht.

QUESTS

Met de Battlegrounds zijn er ook nieuwe quests geïntroduceerd. Uiteraard kost het wel flink wat moeite en tijd om een vijandelijke generaal uit te schakelen, zeker aangezien je ook tegelijkertijd jouw eigen generaal moet beschermen. Je wandelt echter niet zo maar even naar het centrum van de basis van de tegenpartij, je zult uren moeten strijden om daar een voet tussen de deur te krijgen. En om het grote slagveld te overbruggen moet je meerdere strategische punten veroveren voordat je een goede positie hebt bemachtigd om het vijandelijke zenuwcentrum te bestormen.

UREN WACHTEN

Een belangrijk punt van kritiek op de Battlegrounds (in ieder geval ten tijde van het schrijven van dit stuk), is het ongelukkige systeem om tot al dit moois toe te treden. Zo gauw je toetreedt tot de Battlegrounds moet je uiteraard wachten tot de groepen zijn gevuld, en zeker in het geval van Alterac Valley kan dat soms uren duren.
Godzijdank hoef je niet bij de ingang uit je neus te zitten peuteren maar krijg je de optie om naar de Battlegrounds te worden geteleporteerd zodra het jouw beurt is.
Hopelijk krijgt Blizzard het voor elkaar om dit in de komende maanden allemaal wat soepeler te laten verlopen.

BLIZZARD ENTERTAINMENT • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: [illegible] • WWW.WORLDOFWARCRAFT.COM — GENRE: MMORPG • AANTAL SPELERS: ONBEPERKT • VERWACHT: OUT NOW • SCORE: ★★★★★

NEXT GENERATION GAMES



Dikke déjà vu?

Killing Day (PS3)

Need for Speed: Most wanted (Xbox 360)

Nou, het is dan eindelijk zover; de eerste stap richting de nieuwe generatie consoles is de afgelopen E3 gezet. Sony, Microsoft en Nintendo hebben ons de toekomst van gaming getoond, maar wat hebben we nou eigenlijk precies gezien? STEVEN

In dit hele verhaal wil ik Nintendo graag buiten beschouwing laten. Zij hebben dan wel het voorlopige design van hun Revolution blootgegeven en het een en ander verteld over hun plannen, de games zijn nog helemaal niet aan bod gekomen. En gezien hun prestaties tot op heden geloof ik persoonlijk wel dat Nintendo ook in de volgende generatie de creativiteit de vrije loop zal laten. Ik ben met name benieuwd met wat voor een controller ze op de proppen gaan komen. Verhalen over ingebouwde gyroscopen die hoogteverschil en kantelingen registreren doen al de ronde.
Mijn problemen met de nieuwe generatie - want dat is waar ik heen wil met dit stuk, ik voorzie enkele problemen - komen dan ook puur en alleen voort uit wat ik op de afgelopen E3 heb gezien.

NIET WEGGEBLAZEN

Wat heb ik daar dan allemaal onder ogen gekregen? Ondertussen heeft iedereen wel de filmpjes of foto's gezien van de prachtige PS3 demo's en van de indrukwekkende line-up van de Xbox 360.
Toch moet ik eerlijk bekennen dat ik niet echt ben weggeblazen door al dit grafische geweld want meer dan grafisch geweld is het niet. Een perfect voorbeeld is de nieuwe Need for Speed voor de Xbox 360. Ik ben erg onder de indruk van hoe mooi de auto's, omgevingen en effecten er uitzien, maar toch raakte deze titel mij niet tijdens het spelen. De ervaring was los van het visuele aspect volledig identiek aan elke voorgaande ervaring die ik tijdens het spelen van Need for Speed heb gehad.
Eigenlijk heb ik niet één game gezien die mij het idee gaf dat de nieuwe technologie ook compleet nieuwe gameplay met zich mee zal brengen. Het zijn gewoon dezelfde shooters, racers, fighters en RPG's die we allemaal al jaren spelen. Oh nee, ze zien er allemaal mooier uit.

MOOI, MOOIER, MOOIST

Tot voor kort bracht iedere nieuwe generatie hardware, nieuwe gameplay met zich mee en werden er zelfs compleet nieuwe genres geboren. Deze trend nam al enigszins af met de overgang naar onze huidige consoles maar nu lijkt deze ontwikkeling volledig tot stilstand te komen.
Kijken we naar de techniek die schuilgaat achter de aankomende consoles dan lijkt ook dat deze volledig is gericht op het grafische aspect. Mooi, mooier, mooist.
Maar wordt er een speciale chip ontwikkeld voor unieke A.I.? Hoeveel langer blijven multiplayer en online gameplay nog een excuus om geen betere A.I. te ontwikkelen? En het draait niet alleen om A.I., het gebrek aan creativiteit is overal merkbaar, ook in de games zelf.

> "TEAMS KRIJGEN NAUWELIJKS DE KANS KRIJGEN OM APARTE SPELLEN MET AFWIJKENDE GAMEPLAY TE ONTWIKKELEN, LAAT STAAN EEN NIEUW GENRE TE CREËREN."

PRIJSKAARTJE

Natuurlijk zijn er zat mensen met creatieve ideeën maar het is ondertussen de industrie zelf die deze tegenwerkt. Er hangt namelijk een heftig prijskaartje aan al dit visuele snoepgoed.
De teams waarmee aan games wordt gewerkt, worden steeds groter en er komt steeds meer bij kijken. Een game met een enorm budget moet wel goed verkopen, anders kost dat een bedrijf miljoenen. En wat doe je als je moet garanderen dat een titel goed zal verkopen? Dan speel je op safe. De geijkte formules worden keer op keer gebruikt, waardoor teams nauwelijks de kans krijgen om aparte spellen met afwijkende gameplay te ontwikkelen, laat staan een nieuw genre te creëren.

COMMERCIE

Nu zie ik de toekomst van videogames heus niet zo somber in hoor, net zoals altijd zullen er meerdere grensverleggende titels verschijnen, maar het is een feit dat we wel moeten oppassen dat de commercie het niet voor ons verpest.
Laten we hopen dat de nieuwe generatie consoles ook daadwerkelijk nieuwe ervaringen oplevert en geen dik déjà vu gevoel met zich mee brengt.



Fight Night Round 3 (PS3)



Tiger 360 (Xbox 360)



Formula One (PS3)



Project Gotham 3 (Xbox 360)

SCORE 72

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	5	7

Na het weinig verheffende Catwoman, vreesde ik dat Batman Begins een nieuw misbaksel in de superheldenserie van EA zou worden. Gelukkig voor het gilde der zwart

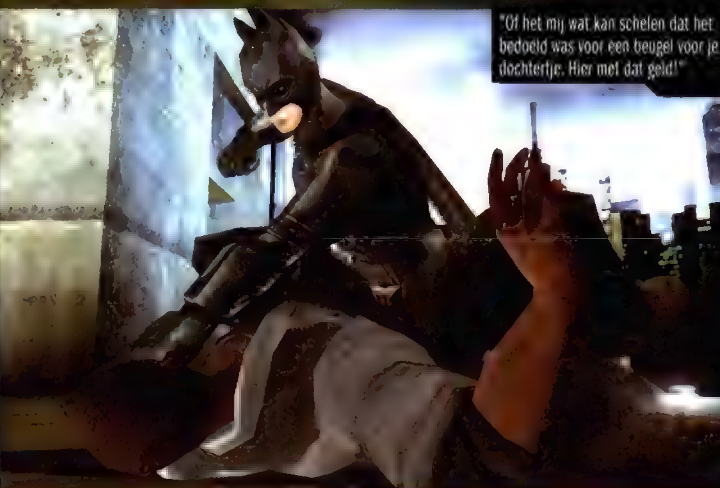



Die wil ik wel eens een hefbrug op zien rijden.


"Heb ik weer, de punt van m'n laars vast in z'n oor."

GOED UITGEWERKTE FILMGAME

Angst is de drijfveer achter al het menselijk handelen. Het is de motor achter mijn leven, en het jouwe. Mensen zonder angst leven niet lang. Zelfs videogames spelen met je angst. Pac-Man: angst voor de dood. Tetris: angst voor chaos. Een willekeurig sportspel: angst voor minderwaardigheid. En hoe lang is een videogame leuk als je niet bang bent om te verliezen?


"Of het mij wat kan schelen dat het bedoeld was voor een beugel voor je dochtertje. Hier met dat geld!"

Sommige videogames zijn ontwikkeld om de speler zoveel mogelijk angst aan te jagen. Games als Resident Evil, Silent Hill en Eternal Darkness plaatsen je in de meest gruwelijke omstandigheden om je lichaam in een constante staat van angst en paraatheid te houden.

Er zijn ook spellen waarin je als speler juist de figuren in het spel bang moet maken. Het in deze PU besproken Geist is zo'n game en ook Ghost Master en Monsters Inc. zijn van die spellen. Net als Batman Begins, het nieuwste deel in de tot nu toe weinig verheffende Batman cyclus.

GRIMMIGE WREKER

Jij bent Batman. Geen clowneske flapdrol dit keer, maar een grimmige wreker met een weinig zachtzinnige ondervragingstechniek. Tegelijkertijd blijf je een mens van vlees en bloed. Dat betekent dat een paar welgemikte kogels een eind aan je missie kunnen maken. Je bent tenslotte geen Superman.

Het zal hoe dan ook een forse klus worden om de georganiseerde misdaad uit de straten van Gotham City te weren.

Gelukkig sta je er niet alleen voor: je angstwekkende reputatie helpt je een handje.

ZENUWEN

Ik heb meestal niet veel op met spellen waarin je aan je reputatie moet werken maar in dit spel is deze functie goed geïntegreerd.

Vanuit een ventilatieschacht van een pakhuis kijk je neer op een stel boeven. Ze maken grapjes over de zogenaamde vleermuisman, waarschijnlijk om hun zenuwen te bedwingen. Met een welgemikte Batarang snijd je een ketting door, waardoor ze bijna verpletterd worden onder een palet kisten. De criminelen bewegen geschrokken achteruit, hun bravoure is verdwenen. Angst maakt zich van hen meester.

MACHTSGEVOEL

Als je reputatiemeter nog niet zo hoog is gestegen, zullen je tegenstanders fel van zich afbijten, met vuisten, slagwapens, messen en vuurwapens. De meeste situaties zijn in zo'n geval nauwelijks te overleven met een directe aanpak.

Naarmate je echter meer je best hebt gedaan om je reputatie als bovennatuurlijk en onverslaanbaar nachtwezen te versterken, zullen je tegenstanders minder weerstand bieden. Als ze bang genoeg zijn, zullen ze zelfs hun wapens weggooien of bibberend in een hoekje kruipen.

Het geeft een prettig gevoel van macht om met een hoog opgelopen reputatie een bende boeven op geraffineerde wijze uit te schakelen.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • [illegible]



rde nachtwakers bleek mijn angst grotendeels ongegrond.

INSPIRATIE

Vaak moet je puzzelend een weg door je omgeving vinden om het punt te bereiken waarop je tegenstanders angst kunt aanjagen.
Je werpt bijvoorbeeld je Batarang naar een los hekwerk om dit naar beneden te laten buigen. Vervolgens klim je langs dit hekwerk naar een platform, je springt vanaf het platform in de ketting van een hijskraan, zweeft op het hoogste punt naar de cabine van de hijskraan, en gebruikt de hijskraan om een vijand van de grond te lichten. Dit zoekend springen en klauteren door de omgevingen doet denken aan Prince of Persia.
Omdat je je vijanden beter niet tegen het lijf kunt lopen als ze nog niet in staat van paniek verkeren, zul je ook veel moeten sluipen en kruipen als Sam Fisher in Splinter Cell.
Tenslotte zijn er nog wat spectaculaire races toegevoegd met de Batmobiel, deze zijn duidelijk geïnspireerd door het nietsontziende snelweggeweld van Burnout.
Ik ben niet zo'n liefhebber van het verwijzen naar andere games maar in dit geval ligt de 'inspiratie' er zo dik bovenop dat ik bovenstaande drie titels niet onvermeld wilde laten, dan weet je een beetje wat je kunt verwachten.
Van een werkelijk origineel product is hier dus geen sprake maar de uitwerking doet de voorbeelden vaak eer aan, en het grijpt allemaal best goed in elkaar.

WALKTHROUGH

Vechten is kinderlijk eenvoudig. Je drukt simpelweg op twee actieknoppen om stoten en trappen uit te delen. Op bepaalde momenten verschijnt een icoontje in beeld met de beschrijving van een speciale aanval, wat betekent dat je met de druk op een derde knop iemand kan afmaken of meer dan één tegenstander tegelijk kunt raken met een wervelwindschop.
Ook het algemene spelverloop en de puzzels zijn nogal simpeltjes gehouden. Je kunt geen voorwerpen gebruiken, tenzij dit de bedoeling is. In het laatste geval wordt het voorwerp aangewezen met een pijltje. Dit betekent dat je een heleboel ladders kunt tegenkomen maar dat alleen de ladder die wordt aangewezen met het pijltje kan worden beklommen. Op dezelfde manier kun je geen enkele ruit breken, behalve een ruit met een pijltje erbij, enzovoort.
Een radar geeft aan waar je naartoe moet en toont alle vijanden in je omgeving, ook als je ze nog niet hebt gezien.
Lekker luxe allemaal maar echt moeilijk of uitdagend wordt het hier natuurlijk niet door. Soms voelt het alsof de walkthrough al in de game is geïntegreerd.

EXTREEM SIMPEL

Moet een spel moeilijk zijn om leuk te zijn? Moet een spel hard straffen en je vaak laten vastlopen om als uitdagend te worden betiteld? Ik vind van niet. Zolang de actie gevarieerd en onderhoudend blijft, zul je mij niet snel horen klagen over een lage moeilijkheidsgraad.
Toch is Batman Begins soms wel extreem simpel. Als het lullige minispelletje 'kraak de code' voor de tiende keer voorbij komt, ontbreekt elk gevoel van voldoening als ik de drie kruisjes weer eens op een rijtje heb gezet.
Ik begrijp heel goed dat geprobeerd is de game niet alleen voor gamers maar ook voor filmliefhebbers toegankelijk te houden maar ook die laatste groep zal zich door bepaalde oersimpele passages in het spel wel eens beledigd voelen.

SFEER VAN DE FILM

Het niveau van de graphics is ver bovengemiddeld, en dat geldt voor alle drie de consoles. De omgevingen zijn fors en sfeervol, de conversaties goed geschreven, vaak vermakelijk en ingesproken door échte acteurs. Het idee 'de film te spelen' blijft hierdoor overeind en op mij had dit een motiverende werking, zowel voordat als nadat ik de film had gezien.
Als de sfeer van de film je aanspreekt, je niet vies bent van een lineair doorloopbare ervaring en je weinig waarde hecht aan een hoge moeilijkheidsgraad, dan hoef je met deze game niet bang te zijn voor een miskoop. In alle andere gevallen wel... een beetje.



"Zeg op, wie is toffer: Spider-Man of ik? Nou, nou?"



"Hij zal wel denken; hoe komen die kasten hier? Als je nou gewoon naar de grond keek, kon je zien dat ik die zooi heb versleept."

> "ECHT MOEILIJK OF UITDAGEND WORDT HET NERGENS. SOMS VOELT HET ALSOF DE WALKTHROUGH AL IN DE GAME IS GEÏNTEGREERD."



"Boeoeoeoeoeoeoe! Ja, da's schrikken hè. Werkt altijd, zei de Hulk."



De merchandise rond deze film/game zal huge worden. Er schijnt zelfs een batmobieltje op de markt te komen.

ELECTRONIC ARTS • 020-6588988 • WWW.EA.COM

PC — JAN

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

SCORE 80



ROLLERCOASTER TYCOON 3
DOLLE WATERPRET

Spetter. Pieter. Pater. Lekker in het water. Ik ga nog niet naar huis. Ik kom een druppel later....

Terwijl ik deze tekst tik is het buiten prachtig weer. In mijn gedachten plons ik in het zilte nat van een verre oceaan of maak ik een bommetje in een buitenzwembad. En ook al krijgen we dit jaar verder een flut-zomer, met de eerste add-on voor RollerCoaster Tycoon 3 wordt het een kletsnat feestje.

ZWEMPARADIJS

Dolle Waterpret (hippe titel trouwens, 'zeiknat' mocht waarschijnlijk niet van de bond-van-bezorgde-ouders) staat dus helemaal in het teken van waterattracties. Die zijn niet alleen erg leuk om mee te stoeien, het zorgt er ook voor dat de totale RollerCoaster Tycoon 3 experience naar een hoger plan wordt getild.

Naast de nieuwe waterpret zijn ook 'reguliere' nieuwe achtbanen van de partij. Deze kun je gewoon naast, langs of in sommige gevallen zelfs midden in je zwemparadijzen plaatsen. Funny, maar het draait natuurlijk om het waterballet.

GLIJBANEN & DUIKPLANKEN

Het thema water zie je overal terug. Zo staan bijvoorbeeld her en der waterkanonnen opgesteld waarmee je gasten en andere aanwezigen kletsnat kunt schieten.

Veel leuker zijn natuurlijk de enorme zwembaden waar je gasten zich maar al te graag in laten onderdompelen. Je kunt van alles om en rond je baden maken. Gigantisch hoge duikplanken zijn tof maar de enorme glijbanen in alle vormen en maten stelen de show. Je kunt meerdere slides onder of naast elkaar plaatsen en dat ziet er spectaculair uit. Er zijn enorme wenteltrap-achtige glijbanen, dikke en dunne slides, of juist weer hele steile... alles om de bezoekers hun waterige adrenaline boost te geven.

Terwijl ik aan het knutselen was, kreeg ik daadwerkelijk zin om me van een enorme glijbaan af te laten sjezen. Ik heb dan ook meteen een groep maten opgetrommeld voor een dagje Tikibad in Duinrell, maar dit terzijde.

FIRST-PERSON DOLFIJN

Het grappige is dat je ook nu weer een coastercam kunt toepassen. Dus vanuit first-person kun je je eigen kleddernatte zwembadglijbaan ritjes ervaren. Pas dan valt écht op hoe mooi de watereffecten zijn. Moest natuurlijk ook wel voor een game waarin water zó centraal staat, maar het opstuiven, de golven, de spetters, de druppels... 't is allemaal zeer fraai afgewerkt.

Vrij bizar is dan weer de first-person view als dolfijn. Jawel, je mag deze keer ook dolfijnenshows orchestreren. Je kunt deze beesten allemaal trucjes leren en vanuit het gezichtspunt van de dolfijn een stoere duik maken en om vis bedelen. Weird.

Voor de rest zijn er fonteinenshows die overeenkomstig de vuurwerkshows uit het origineel, je parkbezoekers moeten imponeren.

En zo zijn er nog wel meer extra's en aanvullingen maar het belangrijkste is gewoon dat je als RC3 liefhebber behoorlijk wat waar voor je geld krijgt met deze add-on. Dolletjes.



Door: **sam fisher** Na een poema op de Veluwe nu ook een orka in Walibi gespot.

(Bijschriften: Powerveld)

OUT NOW • FRONTIER DEVELOPMENTS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ROLLERCOASTERTYCOON.COM

XBOX



GRAPHICS 8 | REPLAY 7

Een échte topper die zijn roots weer gevonden heeft... veel beter zelfs da



Drie jaar lang had het tienjarige jochie gespaard voor z'n modelvliegtuig...

GHOST

Na regen komt zonneschijn zoals na Ghost Recon 2 de add-on Summit Strike komt. Maar in tegenstelling tot de zonneschijn, moet er voor Summmit Strike wel afgerekend worden. Reden voor een nauwgezette kwaliteitscontrole dus.

Summit Strike neemt je mee naar de barre hooglanden van Kazakhstan waar temperaturen van min 20 graden eerder regel dan uitzondering zijn. Gelukkig is het in andere delen van dit Oost-Europese land niet altijd zo koud en als je mazzel hebt dan regent het er alleen heel erg hard afgewisseld door een hagelbui of dikke mist. Een sfeervolle setting dus voor een nieuwe Ghost Recon game.

UITGEBREID

Summit Strike is een stand alone add-on die zo uitgebreid is dat je bijna zou kunnen spreken van een hele nieuwe game. Maarliefst elf nieuwe missies moeten jou en je team leiden naar de moordenaar van de president van Kazakhstan en als je genoeg hebt van de singleplayer missies, zijn er nog vol-

"Mooi, die TV zendmast is er aan. Dat zal de vijand demoraliseren, vijf minuten voor Bassie en Adriaan begint."



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2: SUMMIT STRIKE

AMEPLAY 8

t Recon 2!

81 SCORE



"Lekker dan, moeten we dekking zoeken achter het stammetje van een populierus anorexius."

RECON 2

SUMMIT STRIKE

doende alternatieven om dit spel leuk te houden. Er is bijvoorbeeld een Lone Wolf mode waarin je in je eentje speelt, er is een zeer uitgebreide Xbox live online mode waarin je deathmatch en coöp kunt spelen en dan heb ik nog niet eens verteld dat er maarliefst 24 nieuwe multiplayer maps zijn.

DE RECHTE LIJN

Ubisoft heeft goed geluisterd naar de kritiek op Ghost Recon 2. Ik (en vele gamers met mij) werd echt doodziek van de rechtlijnige opdrachten van die game. Had je net een vijandelijke stelling veroverd, kreeg je de opdracht om een helikopter uit de lucht te schieten en als je dat gedaan had, moest je aan de bak om een tank uit te schakelen. Het waren niet eens de opdrachten die zo irritant waren, alswel het feit dat ik niet zelf het tempo van het spel kon bepalen. Ik hou er van om te sluipen, dekking te zoeken en een vijandelijke patrouille te overvallen. Dat ging dus niet... maar dat gaat nu wel!

Summit Strike is veel minder rechtlijnig en je kunt zelf bepalen in welke volgorde je missies volbrengt. Bovendien krijg je niet meer de opdracht om een tank of een helikopter op te blazen want dat heeft toch geen zin. Als je ergens langs moet dan blaas je het ding op en als je eromheen kunt dan kies je die optie.

MOEILIJK

Summit Strike is een moeilijk spel. Zelfs in Normal mode. Het is niet ondenkbaar dat je bij de eerste de beste confrontatie met één schot door je kop geknald wordt. Oké, kan gebeuren. Maar het is nu ook veel moeilijker om vijandelijke soldaten tijdig te spotten.

Ik lag op een gegeven moment ergens halverwege het spel in de bosjes te turen naar een plek waarvan mijn radar weergaf dat ik daar vijandige soldaten zag, maar ik zag ze niet. Ik maar kijken en kijken totdat ik begon te geloven dat mijn radar gewoon niet klopte. Opeens draaide de struik waar ik naar lag te staren zich om en keek ik recht in de loop van een AK47. Klabaam! Daar lag ik weer.

In het begin is dit frustrerend maar de sfeer in de game is zo goed dat ik telkens de controller uit de hoek van de kamer ging halen en het level opnieuw begon te spelen. En ik werd steeds enthousiaster. De game deed me een beetje denken aan de eerste Ghost Recon op de PC, daarvan kreeg ik het ook warm van binnen.

Nou ja, in ieder geval ligt deze game voor add-on prijs in de winkels en dat is in dit geval een koopje!

> "OPEENS DRAAIDE DE STRUIK WAAR IK NAAR LAG TE STAREN ZICH OM EN KEEK IK RECHT IN DE LOOP VAN EEN AK47. KLABAAM! DAAR LAG IK WEER."



NINTENDO DS — JERDEN

GRAPHICS 2 REPLAY 2 GAMEPLAY 2

20 SCORE



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

In mijn hele leven, althans sinds ik computerspelletjes speel, heb ik nog nooit zo'n ongelooflijk slechte game in handen gehad.

Need for Speed Underground 2 is een racespel dat draait om het tunen van je wagen. Je werkt verschillende races af, verdient daar je geld mee en dat steek je weer in je wagen zodat je hem wat nieuwe kleurtjes kunt geven, wat stickers op de deuren kan plakken etc. Of je gooit er een nieuwe uitlaat onder, monteert wat monsterlijke spoilers op je karretje en voert de motor op.

Dit alles om je wagen er vet uit te laten zien maar bovenal om hem als een laagvliegende straaljager over de straten te laten razen. Het idee is heel tof, de uitwerking is echter ontzettend slecht.



Zelden was een gametitel zo op z'n plaats als hier.



EA betekent in dit geval: Ernstig Af te raden of Enorm Armzalig.

CORRECTIE CORRIGEREN

De Nintendo DS is voorzien van een touch screen, dat door EA wordt gebruikt voor het maken van je eigen stickers of om even je nitro aan te tikken zodat je deze kunt gebruiken. Het is een leuke toevoeging maar deze gadget weet het spel absoluut niet richting voldoende te trekken.

Op het bovenste scherm speelt het spel zich af terwijl op het onderste scherm de plattegrond wordt getoond.

Het probleem zit hem vooral in de besturing van de wagens. Het dweilt maar wat over de weg, en iedereen keer als je een correctie uitvoert, moet je de correctie corrigeren omdat je zo tegen de vangrail zwabbert.

Het lijkt heel erg op die autosimulaties waarin wordt gesimuleerd dat je te veel gedronken hebt. Je stuitert van vangrail naar vangrail en probeert dat stomme rechthoekige autootje op het scherm in bedwang te houden.

En als dat nog niet genoeg is om het spel geïrriteerd in de hoek te smijten, word je ook nog eens getrakteerd op een speelveld dat veel te donker is waardoor je tegenliggers niet op tijd ziet aankomen en daarnaast gooien de plots in beeld springende objecten en achtergronden ook nog eens roet in het eten.

VUILNISBAK

Nee, Need for Speed Underground 2 is gewoon je centen niet waard. Niet op de Game Boy Advance SP en zeker niet op de Nintendo DS. Een ongelooflijk slechte conversie van een spel dat zeker op de consoles op z'n minst vermakelijk is te noemen maar op een handheld als de DS regelrecht in de vuilnisbak gemieterd kan worden.

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

BESTEL 'M NU OF KOOP 'M IN DE WINKEL



DE POWER UNLIMITED E3 2005 DVD

Evenals vorig jaar en het jaar daarvoor hebben we ook in 2005 weer een E3 DVD gemaakt. Het is alweer de vijfde uit de PU-collectie en deze staat dus helemaal in het teken van de vetste gameshow op aarde.

Waarschijnlijk heb je al heel wat gezien van de E3, heb je een hele zooi previews gelezen en misschien heb je zelfs al wel het een en ander aan videomateriaal gedownload van internet. Geen probleem want onze DVD biedt meer. Veel meer. Erg veel meer. Heel erg veel meer.

SUPERMARKT

Je krijgt een verslag te zien van onze E3 ervaring, precies zoals het er aan toe ging. Je krijgt te zien wat we allemaal in LA hebben uitgespookt, hoe we de hele dag niets hebben zitten doen bij het zwembad, hoe we boodschappen doen bij de supermarkt, lusteloos de hele dag voor de TV hangen en natuurlijk hoe we elke avond weer de crème de la crème van de E3 parties afstruinen.

Het is net alsof je zelf met ons op stap bent en ook die twee of drie baco's te veel in je dorstige keelgat giet.









RENNEN OF SURFEN

Als je dit leest, word je natuurlijk helemaal gek. Je wilt weten hoe je aan die DVD kunt komen en hoe je dat ding zo snel mogelijk in huis krijgt.

Nou dat is simpel. De snelste manier is om nu naar de AKO te rennen en de speciale DVD+PU te kopen maar het kan ook anders. Immers, als je bijvoorbeeld al abonnee bent dan wil je niet nog een keer de PU hoeven kopen. Nou, speciaal voor die geluksvogels is er de mogelijkheid om het felbegeerde schijfje via internet aan te schaffen.

Hoe werkt dat? Simpel. Surf naar www.powerweb.nl/shops en bestel de DVD. Voor abo's kost ie maar 6,95 en voor niet-abo's kost ie 9,95. Nou, dat is toch bijna voor niets. Tenminste, als je weet hoeveel lol wij hebben gehad in LA en wat dat allemaal gekost heeft dan begrijp je dat we die pegels ook terug moeten verdienen.

Dus surf gelijk naar die site en bestel die twee uur durende lauheid.

XBOX / PLAYSTATION 2



GRAPHICS 6 | REPLAY 2 | GAM

Kutspel! Lekker in de winkels laten liggen en iets anders kopen...

DEAD 2 RIG



Ik denk niet dat er ooit een game is gemaakt die meer thuishoorde in de categorie oneliners dan Dead 2 Rights II. Toch hebben we in al onze wijsheid besloten om er bijna een hele pagina aan te besteden want we willen niet dat er enig misverstand bestaat over de kwaliteit van dit spel.

Dead 2 Rights II is een zeer matig, ongeïnspireerd, zielloos, eentonig, kortzichtig, oppervlakkig spel dat zijn bestaan louter en alleen te danken heeft aan een stelletje halfbakken gamedesigners die te beroerd waren om iets nieuws te verzinnen.

PREQUEL

Deze droevige ellende speelt zich af voor het verhaal van de eerste Dead 2 Rights. We hebben hier dus te maken met een zogenaamde prequel. Dat wil zeggen dat we nu eindelijk kunnen zien uit wat voor clichés Jack Slate's leven bestond voordat hij zich bezig hield met stoer doen en boeven doodschieten in het eerste deel van deze serie. Spannend...

DISARM

Jack Slate moet er samen met zijn trouwe Husky hond op uit om een paar gestolen files op te sporen. De echte reden van de verdwijning en de mysteries rondom de files en de hoofdpersonen achter de schermen krijgen we nooit te zien maar dat maakt natuurlijk ook niet uit want, laten we eerlijk zijn, who gives a fuck?

Interessanter zijn de shootouts die ook deze keer weer met prachtige disarm moves in je voordeel beslist kunnen worden. Dat betekent dat Jack zijn tegenstanders op spectaculaire wijze kan aanpakken, hun wapen kan afpakken en na een acrobatische beweging zijn vijand van een lading lood kan voorzien.

Er zijn een stuk of vijftien verschillende disarm moves en ik denk dat als je een uurtje geoefend hebt, je dan de meeste wel voorbij hebt zien komen. Ik denk ook dat je in dat uurtje de game al zeker voor helft hebt uitgespeeld want het spel is zo



Dat beest heeft lef genoeg maar die gast is een laffe hond.

NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL. 020 [illegible] • WWW.NAMCO.COM

DEAD 2 RIGHTS II

-AY 2 | 26 SCORE

-HTS II

stompzinnig makkelijk dat ik er gewoon simpel van werd.

CRAP

Eén van de opzienbarende nieuwe features is dat de hond nu ook een disarm move heeft. Als je het arme beest op een vijand afstuurt, zegt ie woef en komt ie al snel met het wapen van de boef aanzetten. Braaf zo!

Maar waarom dit spel nou gemaakt is, is me nog steeds niet helemaal duidelijk. Het spel is in heel veel opzichten slechter dan zijn voorganger. Niet in de laatste plaats omdat het concept al veel te simpel was toen het spel drie jaar geleden voor het eerst uitkwam en je nu, drie jaar later dus, écht niet meer met deze crap kunt komen aanzetten.

FLOPPER

Ik vraag me wel eens af of het nog wel goed gaat met Namco. Tekken 5 was een game die alleen maar meer van hetzelfde bracht, op Ace Combat 5 zat niemand te wachten en alleen Tales of Symphonia wist ons op de redactie een beetje tot tevredenheid te stemmen.

We beginnen ons hier langzaam zorgen te maken over de toekomst van de Japanse ontwikkelaar en al helemaal om de toekomst van Soul Calibur III. Dat zal toch ook niet zo'n flopper worden, toch?



"Nee schat, het was nog oranje." "Ja schat, ik weet dat ze hier vaak flitsen." "Goed schat, ik ga al rechts rijden."

"DRIE JAAR LATER KUN JE ÉCHT NIET MEER MET DEZE CRAP AAN KOMEN."



Die heeft vast jaren bij Circus Elleboog gezeten.

-ENRE: AKTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

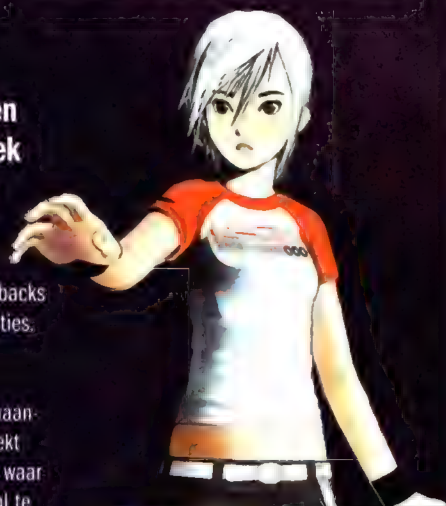
JURJEN | NINTENDO DS

GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 7 | 70 SCORE

Een prima game die ik liefhebbers van avonturenspellen best zou willen aanraden, maar dan vooral bij gebrek aan adventures op de DS.

ANOTHER CODE

TWO MEMORIES



De DS doet het goed, met wereldwijd al ruim vijf miljoen verkochte exemplaren. De meeste bezitters die ik spreek zijn redelijk tevreden met hun aanschaf, maar noemen steevast ook een gebrek aan echte avonturenspellen.

Mijn vriendin dacht er laatst zelfs over haar DS te verkopen! Daar zag ze gelukkig van af toen ik haar wees op de komst van Castlevania (samen met Zelda en Metroid haar favoriete spellenserie) in de herfst van 2005. En ik denk dat ze tot die tijd ook nog wel een paar dagen plezier beleeft met Another Code, de game die ik vanmiddag onder een vriendelijk zonnetje voor de tweede keer heb uitgespeeld.

MANGA-ACHTIG MEISJE

Jij bent Ashley, een fraai getekend Manga-achtig meisje. Op je dertiende verjaardag krijg je een bericht van je vader. Dat is opmerkelijk, aangezien je altijd had geloofd dat je een weeskind was.

Je bent opgevoed door je tante, die samen met je naar het eiland vaart waar je vader je wil ontmoeten. Je raakt je tante al snel kwijt, in plaats daarvan zal na je eerste stappen op het kerkhof, de geest van een jongetje als metgezel achter je aan zweven.

Dit is in het kort het inleidende verhaal dat in het spel gelukkig in een wat lager tempo wordt verteld, inclusief flashbacks en mooie doch kleinschalige animaties.

TIKKEN

Je bestuurt Ashley vanuit een bovenaanzicht op het onderste scherm. Je trekt simpelweg de stylus naar de plaats waar je Ashley wilt hebben en ze begint al te lopen.

Ondertussen verschijnen op het bovenste scherm stilstaande plaatjes van je omgeving. Als je iets ziet dat je wilt onderzoeken, tik je met de stylus op het vergrootglas-icoontje. Het stilstaande plaatje wordt dan naar het onderste scherm verplaatst, waar je vervolgens verder kunt tikken om dingen nader te bekijken, te activeren of op te pakken.

Dit werkt zo ongeveer als in de wijs-en-klik-avonturen die voorafgaand aan het 3D-tijdperk op PC's zo populair waren. Tijdens het spelen kwamen bij mij vooral herinneringen aan Myst bovendrijven.

Door: Leon van Poppel "Hhmmmm... wat was het nummer van J.J. ook alweer?"



(Gescand via Powerweb)

"ER IS BEHALVE DE KORTE SPEELDUUR WEINIG MIS MET DEZE GAME MAAR VAN EEN ECHTE TOPPER IS GEEN SPRAKE."

DIK ZEVEN UUR

Net als in Myst zwerf je over een eiland vol puzzels, waarbij het oplossen van deze puzzels vereist is om telkens weer een nieuw stukje van het eiland toegankelijk te maken. Zo dwaal je door de kamers van een fors landhuis. Als je dit landhuis eenmaal hebt verlaten, ben je heel wat te weten gekomen over de geschiedenis van de eerdere bewoners en over het verleden van Ashley.

Helaas duurt het dan ook niet zo lang meer voordat je het eind van het verhaal hebt bereikt. Ik had de eerste keer dik zeven uur op de teller staan, maar de tweede keer bleek dat het ook wel binnen twee uur had gekund.

DICHTVOUWEN

Het oponthoud wordt veroorzaakt door puzzels die over het algemeen best wel goed in elkaar steken. Dat geldt vooral voor de puzzels waarin de speciale eigenschappen van de DS worden benut.

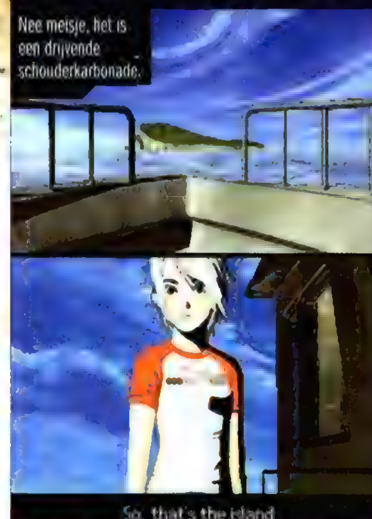
Je moet bijvoorbeeld naar de verschillen zoeken tussen een afbeelding op het bovenste en het onderste scherm, foto's maken om die in transparante vorm over elkaar heen te schuiven, en je moet soms zelfs de DS (gedeeltelijk) dichtvouwen om tot de oplossing van een puzzel te komen. Oh ja, en vergeet ook de ingebouwde microfoon niet!

GENUANCEERD

Another Code is leuk zo lang het duurt. Het verhaal is origineel en soms best wel ontroerend, de plaatjes die in beeld verschijnen ogen fraai en sfeervol. De puzzels zijn soms eventjes lastig maar meestal kom je toch best snel tot de oplossing.

Je merkt het aan mijn genuanceerde toontje, er is behalve de korte speelduur weinig mis met deze game maar van een echte topper is geen sprake. Ik verwacht dat mijn vriendin er net zo over zal denken.

Nee meisje, het is een drijvende schouderkarbonade.



GENRE: AVONTUUR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

EEN DAGJE AAN HET STRAND

Om de ultieme inspiratie op te doen voor het maken van onze vakantie-special, konden we natuurlijk niet achter onze bureautjes blijven zitten. En om met de woorden van Ed te spreken, die al z'n aantekeningen aan het eind van de dag kwijt was: "gelukkig hebben we de foto's nog".



Sociaal als we zijn, besloten we stoelendans te gaan doen met een klein jongetje. Muriëlle was als eerste af.



Een ding was duidelijk: deze dag zou Ed een fortuin gaan kosten.

"Ja hier! Twee Baso." (Bacardi-erwtensoep - red)



Als je een zeker iemand mist... die was effe pissen natuurlijk.



Aan 't eind van de dag mocht Jeroen ook één Coronaatje. Nou, dat hebben we geweten.

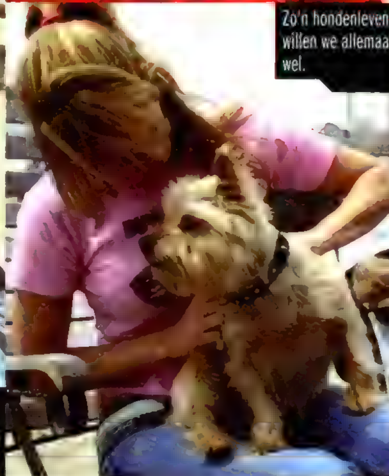


"Ja, het is een teefje Piccolo. Maar denk je echt dat je erbij kan bij die Deense Dog?"



"Eigenlijk lust ik nog wel een flesje met van dat alcoholspul."

"Kan iemand effe een garage bellen!"



Zo'n hondenleven willen we allemaal wel.



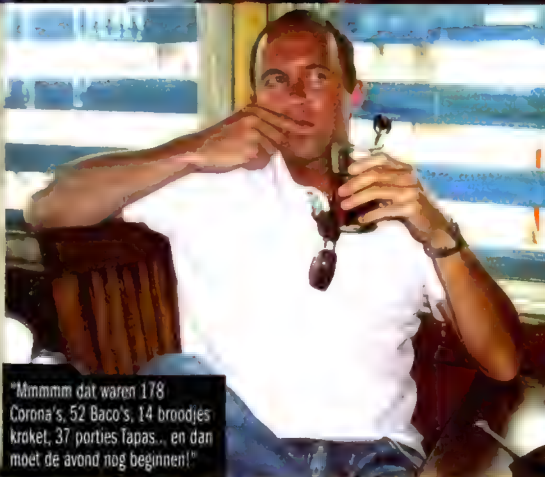
Toet, toet, boing, boing; Peppi en Kokkie.



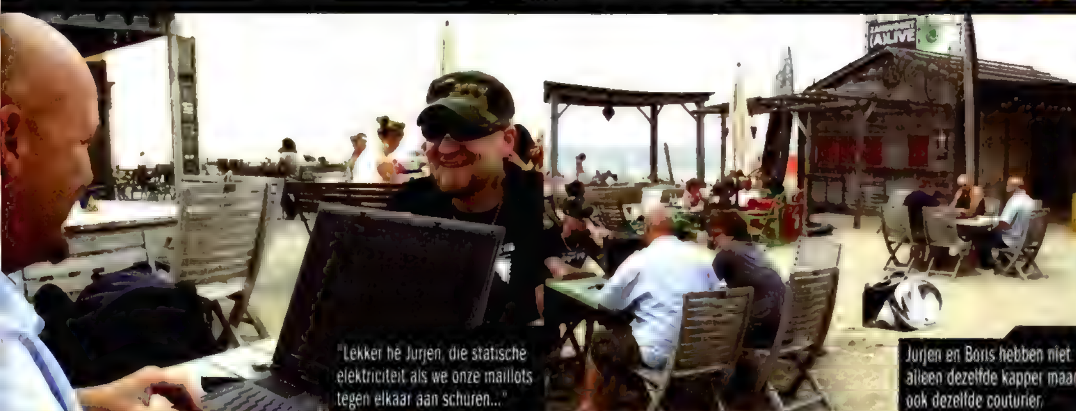
Jurjen moest per se Mario Golf een keer in 't echt proberen.



En versloeg de eindbaas met één welgemikte stroke.



"Mmmmm dat waren 178 Corona's, 52 Baco's, 14 broodjes kroket, 37 porties Tapas... en dan moet de avond nog beginnen!"



"Lekker hè Jurjen, die statische elektriciteit als we onze maillots tegen elkaar aan schuren..."

Jurjen en Boris hebben niet alleen dezelfde kapper maar ook dezelfde couturier.



Aan 't eind van de dag zou Boris zich vergissen en Muriëlle's zonnebrand in één teug leegdrinken.



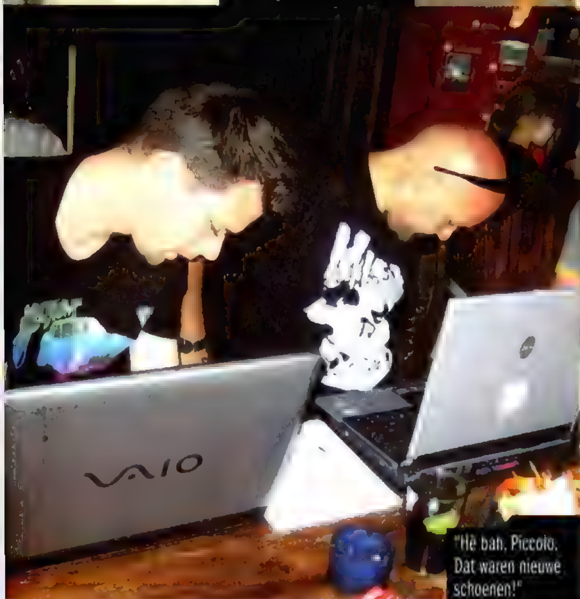
"Kreeg ik zomaar 50 Eurocent van Ed omdat ie dacht dat ik de toiletjuffrouw was!"



"Wat nou: jij de enige echte Nintendo specialist?! De volgende Zelda coverview is óók voor mij, jochie!"

Op een gegeven moment stonk iedereen als een zwervende alcoholist. Bleek Boris het pistooltje steeds met Coronaatjes gevuld te hebben...





"Hè bah, Piccolo. Dat waren nieuwe schoenen!"



"Hoezo in beslag genomen? Vertel die smeris effe dat we weten waar z'n kinderen naar school gaan!"



"Mmmmmm lange vingers!"

"Zo, van die Tiersma zal ik geen last meer hebben."





Een uurtje of twee later vroeg hij zich af waar iedereen zo plotseling gebleven was.

Toen het weer verslechterde, vertrok iedereen naar binnen, waarop Ed besloot nog één rondje voor zichzelf te bestellen.



Aapjes kijken is altijd leuk. Vooral wanneer het om Peter Jackson's King Kong gaat, de Ubisoft game die als grote E3-verassing uit de boom viel. Met een grote tros bananen toog Jan naar het zonnige Montpellier. Waar hij nederig leerde hoe het is om onderaan de voedselketen te staan... JAN

Het superioriteitsgevoel van de moderne mens kent geen grenzen. We voelen ons verheven boven alle andere levende wezens op aarde en tarten op gewetenloze manier de wetten van Moeder Natuur. Alleen daarom al is Peter Jackson's King Kong een verhelderende game. Hier voel je als nooit tevoren hoe het is om onder aan de voedselketen te staan en te moeten vechten om niet op iemands menulijst te komen staan.

Temidden van altijd hongerige prehistorische oerwezens ben je een nietig schepseltje, beheerst door een voortdurend opgejaagd gevoel.

Het is dit idee dat Michel Ancel - de grote man achter Rayman en 't miskende meesterwerk Beyond Good & Evil - verder wilde uitwerken in deze, op de gelijknamige film gebaseerde game. Het contrast tussen de oersterke reuzenaap Kong enerzijds en de hulpeloze mens anderzijds.

BEVRIJDEN

Het verhaal achter de game (en de film) is dat een groepje filmmakers een romantische film wil schieten op een geheimzinnig afgelegen eiland. Aangekomen op Skull Island stuit je al snel op onvriendelijke inboorlingen en prehistorische beesten, maatje Eiffeltoren.

Ann, de actrice (in de film en de game gespeeld door Naomi Watts) wordt gevangen genomen door de inboorlingen en geofferd aan Kong; de koning van de jungle. In plaats van haar op te eten, houdt de grote aap Ann in z'n bezit waarop de rest van de crew de achtervolging inzet.

Jij speelt Jack, die samen met zijn andere makkers Ann probeert te bevrijden maar tegelijkertijd moet vechten en rennen voor z'n leven.

Regelmatig wisselt het spel van perspectief naar dat van Kong, en speel je de gigantische aap zelf, hetgeen een ongekende ervaring oplevert.

BIJNA GEEN FIMPJES

Het toffe van de game King Kong is dat het spel verder gaat dan de film. Daarbij was ik aangenaam verrast dat alleen maar gebruik wordt gemaakt van ingame graphics, geen filmbeelden dus. Bovendien maakt het spel bijna geen gebruik van tussenfilmpjes. Volgens Ancel speel je alle hoogtepunten uit de film zelf na in plaats van 't ene filmpje na 't andere filmpje te spelen.

Ook vanuit grafisch/technisch oogpunt is dit goed te verantwoorden want de aangepaste Jade engine (dezelfde die BG & E powerde) is tot heel wat moois in staat. De 'gritty' look past bij het oergevoel van deze game en aangezien het gevaar voortdurend op de loer ligt, was een Far Cry-vrolijkheid niet op zijn plaats geweest. De jungles, tempels, grotten en ondergrondse lavalevels zijn prachtig maar Kong en de dinosaurussen stelen de show.

MAKKELIJK & MOEILIJK

King Kong maakt gebruik van Dynamical A.I. Dat betekent dat het spel zich aanpast aan jouw skills. Wanneer gamers headshot na headshot maken, zullen er meer vijanden in beeld komen die moeilijker te doden zijn. Ben je een groentje en kom je niet kijken, dan helpt het spel je. Als je keer op keer niet verder komt, zal een van de NPC's er zich mee gaan bemoeien en zelf een speer pakken om de genadeslag toe te dienen. Ik heb dit getest door een bepaald level meerdere keren achter elkaar te spelen. Een keer superfanatiek en een keer bewust speren misgooiend, en inderdaad paste de game zich aan. Indrukwekkend.

"Klootzak, dit is een Ruftosaurus, die komt geheid af op die stinkwind van je!"

Eten of neuken: een bekend dilemma.

De bet-bet-bet-bet-bet-bet-bet-bet-bet-overgrootvader van Batman.

"Ik ben effe bezig met m'n hoofdgerecht. Ik kom zo bij jullie, stelletje toetjes!"

"Honguuuuur! Wij willen speerribs!"

"Hoorde ik nou een kameel schijten?"

Je kan veel van die Michel Ancel zeggen, maar die gast heeft wel lef zeg...

GEEN INTERFACE

King Kong kent geen interface en dat versterkt het filmische gevoel. Geen metertjes, balkjes, aantal kogels of healthbar. Toch mis je het geen moment.
Wanneer je als Jack met geweren en pistolen in de weer bent, schreeuwt hij zichzelf als het ware moed in en meldt hij meteen hoeveel magazijnen kogels hij nog achter de hand heeft of dat hij moet herladen. Zo weet je wanneer je kogels dreigen op te raken.
Een andere vernuftigheidje is het richten. In plaats van een crosshair hebben je wapens een gewone stand en een focusstand (net als bij Call of Duty bijvoorbeeld). Wanneer je met speren in de weer bent kun je je ook focussen/zoomen alleen dan doen de twee vingers van je linkerhand dienst als pointer. Terwijl je met rechts de speer werpt, 'richt' je als het ware met je vingers. Even simpel als doeltreffend.
Schade bij jezelf wordt voorts verbeeld door het roodtroebel kleuren van het scherm. Wanneer je een flinke beet krijgt van een dino, moet je jezelf snel in veiligheid brengen en 'op krachten komen'. Na een tijdje ben je weer oke, maar word je te snel achter elkaar geraakt dan leg je het loodje. Ook dit werkt erg intuïtief.

"ZO OPPERMACHTIG ALS JE JE VOELT IN DE ROL VAN KONG, ZO HULPELOOS EN OPGEJAAGD BEN JE ALS MENS."

OERKRACHT

Met name de animaties van Kong en de T-Rex zijn fenomenaal en geven beide beesten gigantisch veel uitstraling en overtuiging. Spelen met Kong is dan ook het beste te omschrijven als spelen met een groot brok oerkracht. Wanneer je met de aap tegen verschillende uit de kluiten gewassen dino's vecht, voel je je sterker dan in welke vechtgame ook.
Zowel het gebrul van Kong als dat van de Tyrannosaurus Rex gaat gepaard met een visueel effect waarbij het beeld trilt. En door jezelf op je apenborst te trommelen, word je nog woester en kun je een enorme dreun op de aarde loslaten.
Vijanden kun je wegmeppen, oppakken, in hun nek bijten of uit elkaar rukken. Voor ieder beest zijn er verschillende finishing moves, meestal uit te voeren door snel achter elkaar op een actieknop te drukken.
Voorts kan Kong gebruik maken van de omgeving tijdens zijn stoeipartijen. Door op muren en rotsen te klimmen en er weer vanaf te jumpen, kun je je stoten extra kracht meegeven.
Afgaande op mijn spelsessies tot nu toe, kan ik maar een ding zeggen: spelen met Kong is King.

DE VOEDSELKETEN

De onderdelen met Jack speel je vanuit first-person, en zo oppermachtig en angstinboezemend je je voelt in de rol van Kong, zo hulpeloos en opgejaagd ben je als mens. En ook hier speelt het voedselketen-thema een rol. Hapgrage dino's zien jou als lekker hapje maar je kunt ze ook afleiden door een insect of vis op een speer te prikken en deze vervolgens weg te gooien. Nu zullen de enorme torren, reuzenvleermuizen en reptielen zich storten op deze beesten, hetgeen jou in staat stelt weg te lopen of de bedreiging in kwestie alsnog met een pistool, geweer of speer te bestoken.
De manieren waarop je vijanden en gevaren kunt benaderen, zijn divers. Steek grashellingen in brand en je verjaagt je vijanden. Of je maakt hierdoor juist de weg vrij voor grotere predators die kleinere beesten komen opsmullen. King Kong is survival of the fittest en in dit geval dus ook the smartest.
De enige kanttekening die ik heb bij het spelen met Jack, is dat het wellicht op den duur wat repetitief kan worden.
Toch, tijdens het press-event waar we een handjevol levels konden spelen, stapelden vele hoogtepunten zich op. Vooral de scène waarin je oog in oog komt te staan met een groep Brontosaurussen is fenomenaal. En ook het raften op een woeste rivier, waarbij twee stampende T-Rexen je achtervolgen was toffer dan de meest wilde wildwaterbaan attractie uit welk pretpark dan ook.
Alles bezien zou ik de vraag 'wordt dit een van de beste filmgames aller tijden?' haast als een retorische willen beschouwen. December komt de uiteindelijke aap uit de mouw.

GAMECUBE / PC / XBOX / XBOX 360
VERSCHIJNT: DECEMBER 2005
UBISOFT / TEL: 030-6629110 / WWW.UBISOFT.COM

CONKER LIVE AND RELOADED

Rare heeft heel wat leuke dingen in het online aspect van Conker gestopt. Zo zijn de maps voorzien van veel toffe plekjes en sluiproutes. Ook heeft men, net als in Wolfenstein, verschillende klassen, alleen zijn deze wat complexer wat betreft indeling en eigenschappen en bieden ze wat meer mogelijkheden. Zo heb je sluipschutters, knaagdieren met bazooka's of zwaardvechtende knuffels. Iedere klasse heeft zo zijn sterke punten en zwakke plekken, zo zul je dus, afhankelijk van de gekozen klasse, steeds op een iets andere manier het spel spelen.

PITTIG

Groot nadeel van Conker is dat je het spel niet echt meteen oppakt en begint te spelen. De maps zitten complex in elkaar waardoor je ze pas doorkrijgt na een paar keer spelen. Hetzelfde geldt voor de verschillende klassen. Jezelf een klasse aanmeten die bij je past vergt tijd, je zult je vaardigheden bij moeten schaven om optimaal te presteren. Online zul je helaas niet zo veel verschillende modes tegenkomen; de enige die er zijn, zijn deathmatch of een map waarin je bepaalde doelen moet zien te voltooien. Hierbij kun je gebruik maken van voertuigen en andere hulpmiddelen om strategisch voordeel te halen.

IRRITATIE

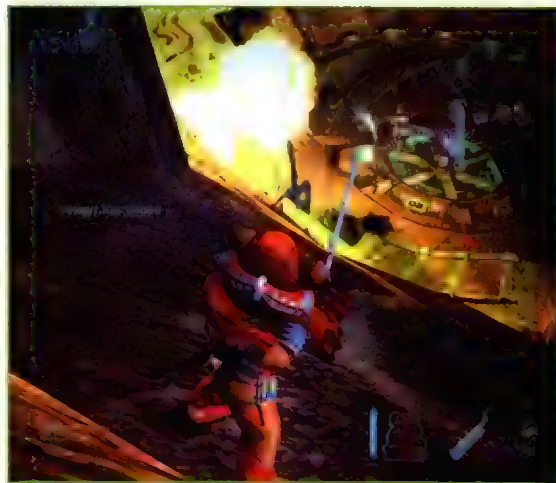
Het grootste probleem van Live and Reloaded is dat er te veel zaken zijn die irritatie oproepen waardoor het spelplezier danig wordt vergald. Snipers die meerdere kogels nodig hebben om te doden, terwijl ze toch echt op het hoofd van de vijand mikken. Ja, het kan wel in één keer maar dan moet je dus de schietknop langer ingedrukt houden voor een krachtig schot. Hierdoor ontstaat een laserlijntje dat iedere idioot ziet en dus gemakkelijk te ontwijken valt. Tegelijkertijd heb je de bazooka dragende knuffels, die jou wél in één keer kunnen doden en dan hoeven ze niet eens raak te schieten.

Een andere bron van irritatie is dat je de wapens die je hebt weliswaar kunt wisselen, alleen is het systeem dat daarvoor gebruikt wordt zeer gebruiksonvriendelijk. Je bent namelijk een paar seconden bezig om van wapen naar wapen te switchen, en dat terwijl de game retesnel is. Dat is dus volkomen uit balans en bijzonder vervelend.

Jammer van deze fuck-ups want naast Halo 2, Counter-Strike en Unreal had Conker best een vermakelijke game kunnen zijn. Op dit moment zullen echter alleen de doorzetters onder Xbox Live gamers wellicht plezier kunnen halen uit dit online avontuur.

Score: ★★★☆☆

PLAYABLE VIA XBOX LIVE







WIPEOUT PURE 2 GAMMA PACK 2





De mannen van Studio Liverpool houden zich aan hun woord. Na Gamma Pack 1 is Gamma Pack 2 nu te downloaden via www.wipeoutpure.com (en kies dan voor United States). Of je download hem gewoon draadloos via een Wi-Fi connectie. De file is 8.8 Mb en het duurt dus effe alvorens je hem op je memorystick hebt staan.

In de Gamma Pack steken twee nieuwe tracks: Exostra Run en Ubermall en twee nieuwe skins: Auricom en Qirex. De Auricom skin is voorzien van een blauwe achtergrond en rode letters terwijl Qirex je beeldscherm van een paarse achtergrond en witte letters voorziet. Lekker fout, but that's the way we like it.

Dan de tracks; de Exostra Run is een nachtelijke korte track met heel veel bochtjes en een aantal rechte stukken waar snelheid gemaakt kan worden. Het is een snelle track waardoor je flink moet werken, zeker in de wat hogere moeilijkheidsgraden.

Ubermall is een werkelijk oogstrelende track met lange rechte stukken, flauwe bochten en geniepige haarspeldbochtjes waar je door goed gebruik van je luchtremmen doorheen kunt zweven. Het is tevens een behoorlijk lang circuit.

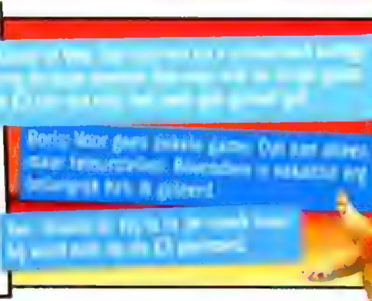
We vinden het heel erg tof dat de mensen van Studio Liverpool zo goed gebruik maken van de download mogelijkheden van de PSP, daarbij komt dat het gewoon erg vet is dat er nieuwe tracks en dergelijke beschikbaar komen.

We wachten dus vol spanning op Gamma Pack 3 dat hopelijk een nieuw parcours bevat, een nieuw schip, nieuwe skins en eventueel een nieuwe song. Dan kunnen we een nieuwe league afwerken en dat zou helemaal cool zijn.

DOWNLOADABLE CONTENT VOOR PSP

VOOR WELKE EXCLUSIEVE SPEELSESSIE MET EEN NIEUWE GAME ZOU JE JOUW VAKANTIE ANNULEREN?









DEMOCHECK

BATTLEFIELD 2

Deze demo is monsterlijk vet, en als je daarna de volledige game gaat spelen, weet je helemaal niet meer waar je het zoeken moet. Check deze shit en je weet dat dit dé online multiplayer shooter van het jaar is!

Score:

WWW.BATTLEFIELD2.COM



ALEXANDER THE HEROES HOUR

Alexander - The Heroes Hour is een RTS-game die speelt in de tijd van Alexander de Grote. Beetje mosterd na de maaltijd na de film van Oliver Stone (en bijbehorende Ubisoft game). Deze RTS kon ons verder ook niet echt bekoren. Het hele heldenprincipe voelt stroef en formaties zijn niet mogelijk.

Score:

WWW.ALEXANDER-THE-GAME.DE



CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

J. was niet zo te spreken over deze game en dat terwijl er toch ook veel positieve geluiden klinken. Is onze kleerkast het racen op de PC verleerd? De demo is namelijk best tof en grafisch sterk. Met een dikke 3D kaart aan boord krijg je echt heel wat moois in je scherm. CRC 2005 is wel een echte sim, met arcade racen kom je geen 50 meter verder.

Score:

WWW.CRC-GAME.COM

MMORPG VAN NEDERLANDSE BODEM

The Chronicles of Spellborn is het nieuwste spel van de ontwikkelaar Khaeon Games uit Den Haag. Khaeon maakte eerder Alpha Black Zero en daar werden we eerlijk gezegd nogal depressief van. Dat misbaksel willen we het liefst zo snel mogelijk vergeten.
Spellborn wordt compleet anders; een MMORPG in een fantasy-universum. In het spel kun je zowel met als tegen andere spelers vechten en, een beetje RTS-achtig, delen van de spelwereld in je bezit krijgen. Politiek speelt ook een grote rol.
De game maakt gebruik van de Unreal engine en het artwork is in ieder geval erg smakelijk. De Blizzard connectie valt op. Meer info vind je op www.spellborn.com



LIVE FOR SPEED



Live for Speed is een racesim die ontwikkeld wordt door een onafhankelijk team van drie mensen, waaronder een Nederlander.
De game wordt in drie delen gemaakt, waarvan het eerste deel, LFS S1, reeds een flinke tijd uit is. LFS S2 heeft alle features van S1 maar kent ook nieuwe auto's, circuits en is bovendien voor hedendaagse computerhardware geupgrade.
Deze alpha versie kun je nu ook al downloaden. Voor het derde, uiteindelijke volwaardige deel zul je wel moeten betalen.
In het toonaangevende Amerikaanse blad PC Gamer scoorde het spel al 92%. De game zal online gedistribueerd worden. Meer info vind je op: www.liveforspeed.net

PC TELEX

■ Ballerium, de Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy game van de Israelische ontwikkelaar Majorem zit wederom in zwaar weer. In december tekende men een deal met Interplay, dat wel wat zag in de MMO-RTS. Interplay is inmiddels definitief failliet en de financiering voor het spel bleef andermaal uit. De ontwikkeling van het spel staat nu on hold en het is wachten op een nieuwe partij, voordat de game afgemaakt kan worden. Wij vrezen het ergste...

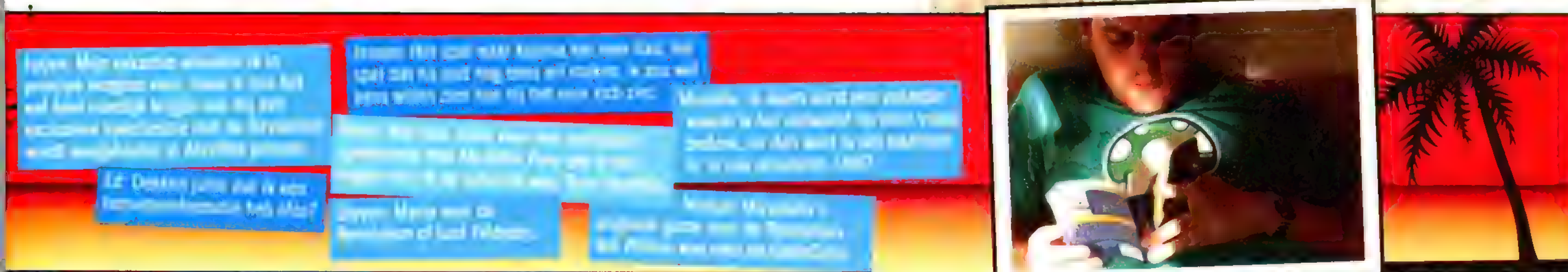
■ Battlefield 2 vormt een serieuze bedreiging voor Half-Life 2 / Counter-Strike: Source. De shooter van DICE en EA had afgelopen tijd voor een kort moment even meer spelers dan Valve's kroonjuwelen. Het ouderwetse Counter-Strike blijft overigens nog altijd het populairst.

■ De Mod Development Toolkit van Battlefield 2 moet binnenkort als open bèta vrij worden gegeven. Hiermee is het mogelijk om eigen levels te maken.

■ Het is alweer twee jaar geleden dat The Frozen Trone, de uitbreiding voor WarCraft III, uitkwam. Toch blijft Blizzard trouw nieuwe maps voor de populaire RTS game uitbrengen. Dit keer de 2 vs 2 map genaamd Deathrose.

■ Sony Online Entertainment kondigde onlangs aan een Massive Multiplayer Online game spel te ontwikkelen gebaseerd op de striphelden en werelden van DC Comics. Het spel was oorspronkelijk in ontwikkeling bij de MMO-afdeling van ontwikkelaar Monolith, die door Sony is overgenomen.
Ook The Matrix Online valt nu onder de vlag van Sony. De vraag is of Sony The Matrix Online aanhoudt omdat er niet al te veel games van dit spel zijn verkocht. Monolith heeft dan ook vele tientallen mensen moeten ontslaan waarvan er slechts 25 bij Sony een nieuwe job hebben gekregen.
Voor de MMO gebaseerd op de DC Comics werkt het bedrijf samen met Warner Bros. Interactive Entertainment. In de game zullen helden als Superman, Wonder Woman, Batman en Sandman van de partij zijn. Of we ook met deze helden kunnen spelen, is niet duidelijk. Het spel komt pas eind 2007 op de markt.





WIN NU EEN SONY PSP INCLUSIEF FIFA SOCCER EN NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS!

ALS JIJ KANS WILT MAKEN OP DE SONY PSP SMS DAN PL PSP NAAR 5030 OF BEL 0909-900.90.32 EN JE HOORT METEEN OF JE HEBT GEWONNEN!

MAAK JE LIEVER KANS OP EEN ANDERE VETTE PRIJS? SMS DAN PL PLUS DE CODE NAAR 5030 OF BEL NAAR 0909-900.90.32

ALS JE GAAT SMS'EN BEN JE MAXIMAAL 4,50 KWIJT. ALS JE BELT, BETAAL JE 0,80 PER MINUUT.



PS2-SILVER EDITION



PLUS DE GAME GP4!

SMS PL PS2 NAAR 5030

NINTENDO DS



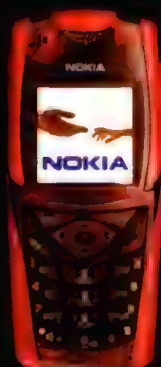
SMS PL DS NAAR 5030

GAMEBOY ADVANCE



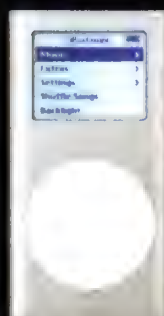
SMS PL BOY NAAR 5030

NOKIA 5140I



SMS PL 5140 NAAR 5030

APPLE iPOD mini



SMS PL MINI NAAR 5030

SAMSUNG E720



SMS PL 720 NAAR 5030

NOKIA 6680



SMS PL 6680 NAAR 5030



XBOX GAME PAKKET! 5 GAMES IN 1 PRIJS!





PS2 GAME PAKKET! 5 GAMES IN 1 PRIJS!



SMS PL GAME1 NAAR 5030

SMS PL GAME2 NAAR 5030

POWERED BY TELEFUTURE



CREATIVE SOUNDBLASTER AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK

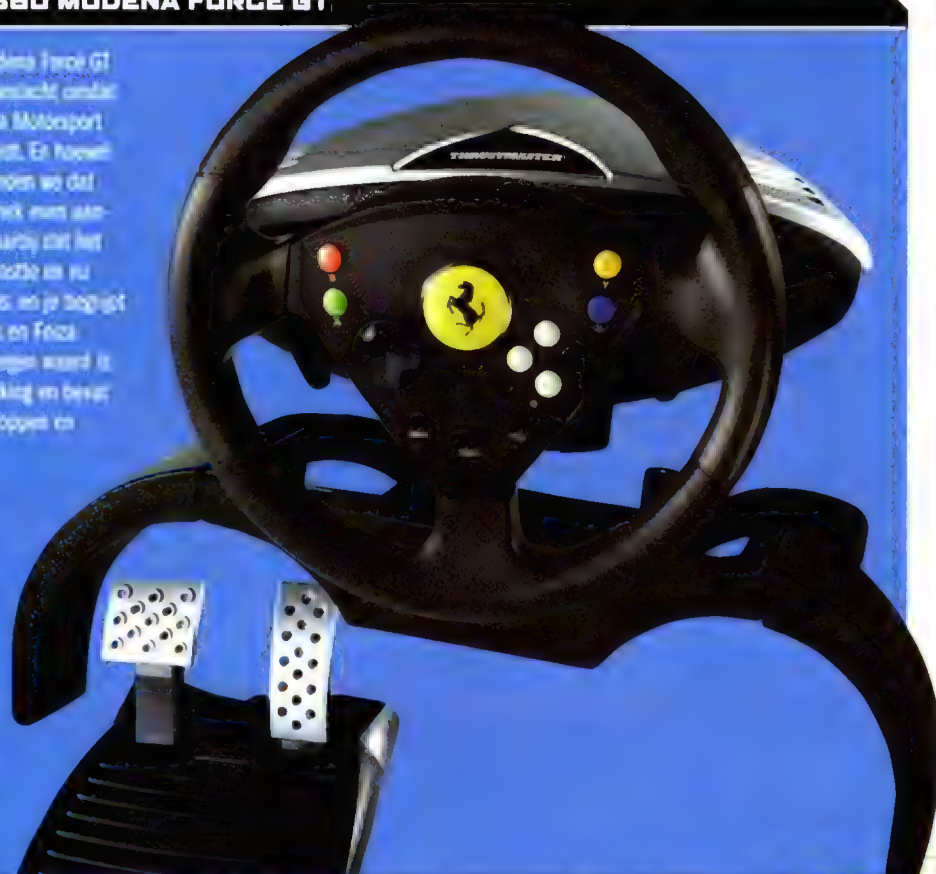
Steeds meer PC gamers maken de overstap naar een laptop om op te gamen. Geen logge grote kast meer naast je bureau die loopt te loeien maar een relatief compacte machine die weinig ruimte inneemt en toch retensnel is. Alleen voor het geluid tijdens het gamen ben je beter af met een klassieke PC... tot nu dan. De Audigy 2 ZS geluidskaart is speciaal gemaakt voor notebooks en de installatie is een fluitje van een cent. Alles wat een goede geluidskaart nodig heeft, is hier geïntegreerd in een PCMCIA kaart.
We zullen jullie de technische prietpraat besparen maar alle formaten worden ondersteund en de sound is fantastisch. Natuurlijk komt het geluid nog beter tot zijn recht als je een goede boxenset aansluit op je laptop, al is dat wel tegenstrijdig met het hele portable principe van gamen op een laptop.
Sommige boxjes die in de laptops zijn verwerkt produceren echter al een heel behoorlijk geluid en met een paar satellietboxen zit je al helemaal in de actie.
Voor de serieuze gamer die de laptop als gamingmachine gebruikt, is de Audigy 2 ZS een uitstekende keuze.



CREATIVE SOUNDBLASTER AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK • PRIJS: 119,95 EURO • DISTRIBUTIE: CREATIVE • NL.EUROPE.CREATIVE.COM ★★★★★

THRUSTMASTER 360 MODENA FORCE GT

Thrustmaster brengt haar 360 Modena Force GT voor de Xbox opnieuw onder de aandacht omdat dit stuur volgens de hardcore Forza Motorsport community fijn goede prestaties levert. En hoewel dit stuurtje al twee jaar oud is, vonden we dat toch een reden om er in deze rubriek even aandacht aan te besteden. Bedenk daarbij dat het stuurtje oorspronkelijk 100 euro kostte en nu voor 70 euro of minder te scoren is en je begrijpt dat deze Modena voor Xbox racers en Forza gamers in het bijzonder, het overwegen waard is. Het stuur heeft een rubberen afwerking en bevat naast een D-pad nog acht actieknoppen en schakelflappen.
Qua force feedback heb je de keuze uit drie mogelijkheden: krachteffecten, trileffecten en geen effecten. De kracht van de Force Feedback is aan te passen in sterkte en werkt redelijk goed. Toch voelt het stuur een tikkie plastic en onnatuurlijk aan.
Ook het zogenaamde 'free-lap' systeem werkt niet echt lekker. Gewoon op een tafeltje zetten lijkt het devies.



THRUSTMASTER 360 MODENA FORCE GT • PRIJS: +/- 70 EURO • DISTRIBUTIE: THRUSTMASTER • HTTP://EUROPE.THRUSTMASTER.COM/ENG ★★★☆☆

COOLERMASTER WAVE MASTER (TAC-T01)

Sinds Half-Life 2 heb ik (Steven) redelijk lopen sleutelen aan mijn PC. Ik had nog niet zo gek lang geleden een leuke set-up gekocht en met de aanschaf van een nieuwe grafische kaart en nog wat extra intern geheugen, is er geen game die ik niet op volle kracht kan spelen.
Toch ondervond ik enige problemen tijdens mijn World of Warcraft marathonsessies. Onnodige crashes die veelal bestonden uit het bevriezen van de cursor of het gehele spel, verpestten mijn plezier. De enige oorzaak die ik kon bedenken, was dat het iets te gezellig werd qua temperatuur in mijn vette bak. De behuizing was dan ook het enige waar ik geen aandacht aan had geschonken. Tijd voor een vette kast dus.
Mijn oog viel meteen op de stijlvolle Wave Master van Coolermaster. Ik ben geen fan van open platen met vage lichtjes en fluorescerende kabels; een mooi simpel design en goede koeling is het enige waar het mij om draait.
Smaken verschillen natuurlijk maar ik denk dat iedereen de mooie vormen van de Wave Master wel kan waarderen. De behuizing is volledig van aluminium, dus als je vaak op stap gaat met je PC, sleep je je geen ongeluk.
Ook ging het verhuizen van alle organen van het ene lichaam naar het andere mij redelijk goed af. Je bent er wel effe mee bezig maar je hoeft zeker geen raketgeleerde te zijn. Verder vind je alle nodige aansluitingen (USB, koptelefoon, etc.) bovenop de kast, verstopt onder een klepje.
En het allerbelangrijkste is dat de hele handel door drie 80 millimeter ventilatoren wordt gekoeld. Met behulp van twee stuks aan de voorkant en een aan de achterkant wordt alle warme lucht naar buiten gezogen. Dit alles gebeurt met relatief weinig geluid en zorgt ervoor dat ik ongestoord op avontuur kan. Probleem opgelost!



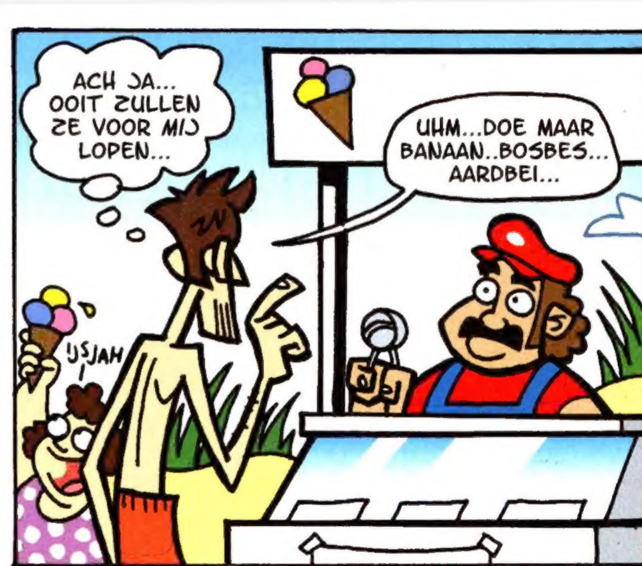
COOLERMASTER WAVE MASTER (TAC-T01) • PRIJS: +/- 125 EURO • DISTRIBUTIE: COOLERMASTER • WWW.COOLERMASTER.NL ★★★★☆

WAT HEB JE LIEVER: DAT JE VAKANTIELIEFJE HARD GAAT OP BATTLEFIELD 2 OF YOSHI TOUCH & GO?

... lees wat Muriene tekort komt...



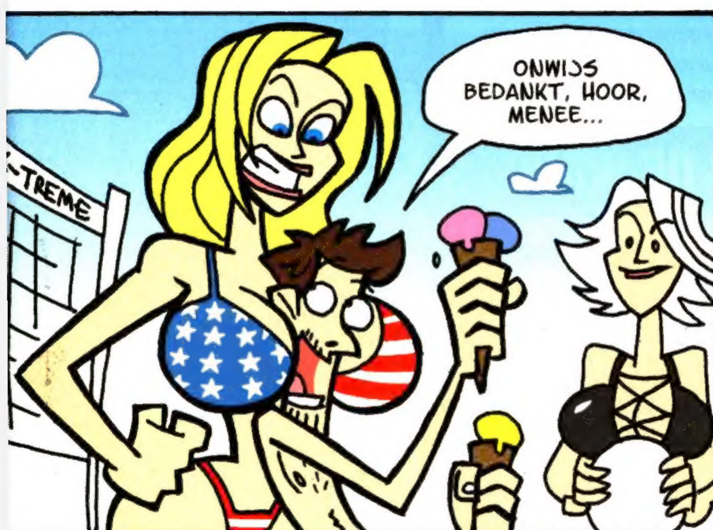


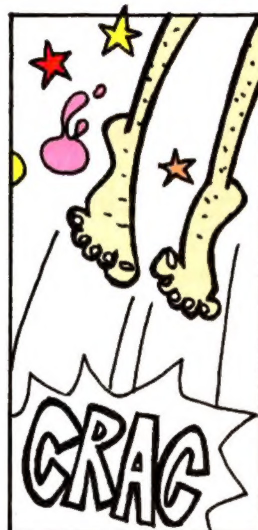


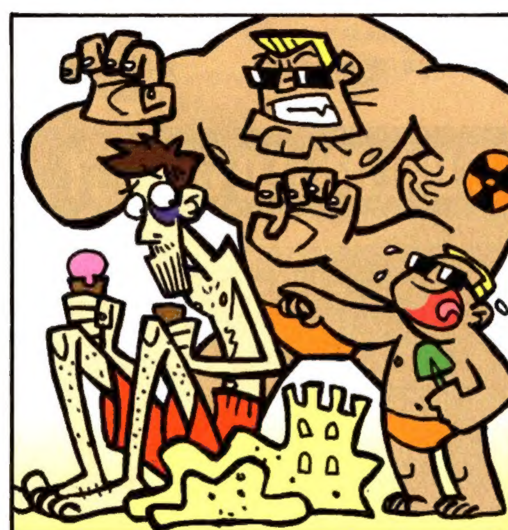












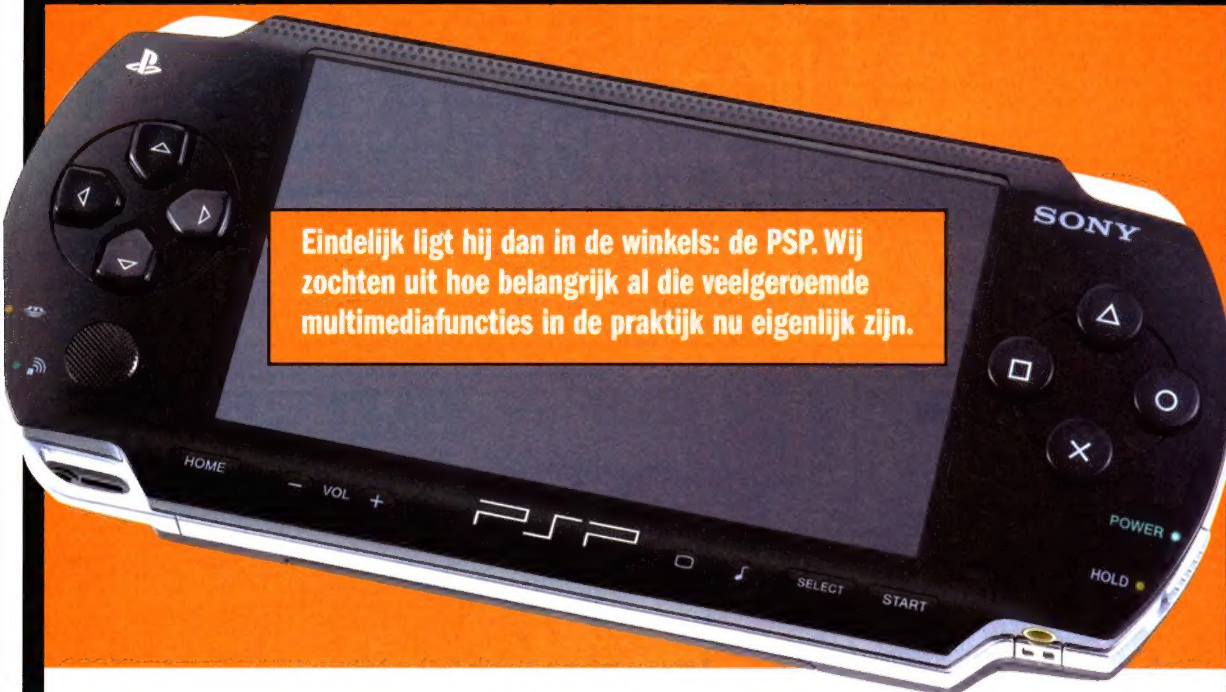




JORDI PETERS



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



Eindelijk ligt hij dan in de winkels: de PSP. Wij zochten uit hoe belangrijk al die veelgeroemde multimediafuncties in de praktijk nu eigenlijk zijn.

- Steven vloog naar San Francisco om de line-up van EA te bekijken en hij kwam behoorlijk enthousiast terug.
- Mini-Niels zit nog maar net bij de redactie maar we hebben nu al geconstateerd dat zijn conditie beneden peil is. Hij ging dan ook verplicht aan de slag met EyeToy Kinetic om wat beter in vorm te raken.
- Boris en tactische shooters, dat zijn twee handen op één buik. Logisch dat Rainbow Six Lockdown op zijn bureau terechtkwam.
- Jurjen en de Hulk hebben wel iets gemeen. Althans wat betreft taalgebruik, want als Jurjen iets te diep in het glaasje heeft gekeken, brult hij ook van die onverstaanbare dingen.
- Jeroen had een sfeervolle kennismaking met Soul Calibur III in een middeleeuws kasteel.
- Het MMORPG genre is in opkomst en NCsoft, bekend van City of Heroes, komt met een heuse online car combat game. Steven was er als de kippen bij om te checken of er misschien een nieuwe verslaving aan zit te komen.
- Alles onder voorbehoud natuurlijk.

POWER UNLIMITED 09 LIGT 29 AUGUSTUS IN DE WINKELS

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzigingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited.shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk